平成2年6月16日第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1990 DECEMBER 12月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1990年12月1日
(毎月1回1日発行)
第6巻11号通巻72号

BEEP! メガドライブJr.
第2号
メガドラソフト イエローページ'90
'90年末までのメガドラソフトを完全紹介!!
別冊付録

特集
愛のプロレス戦士
キューティー鈴木

熱血メガドライブ宣言
東宝

ファイト一発! メガドライブ PART2
セガ、ニューマシンの真相は!?

第2回 メガドライブアカデミー賞 前夜祭
メガドラユーザーが選ぶ年間ベストソフトはどれ!?

ダライアスII/エレメンタルマスター/シャドーダンサー/アイ ラブ ミッキーマウス
スタークルーザー/GAIARES/グラナダ/ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
メガパネル/シーザーの野望/究極タイガー/スーパーエアーウルフ/ヘビーユニット

特別付録 キューティー鈴木のリングサイドエンジェル特製ポスター

闘いのドラマは、16ビットで展開する！

■奥義を極めた最強の忍者と忍犬、ついに登場！

悪に支配された世界に、剣が冴える、忍術が決まる。そして、危機を救う忍犬の活躍…。あの忍者バトルが、興奮度をはるかにパワーアップして帰ってきた。憎きテロ集団をせん滅するのは、誰だ。

シャドーダンサー

縦横無尽の活劇バトル!!

12月1日発売予定
6,000円

会員募集中!!

電話回線を利用した
会員制ゲームネットワーク
『セガ・ゲーム図書館』好評開館中！

何回でも、自由にゲームが借りだせる新しいゲームシステム、
それが「セガ・ゲーム図書館」だ！

セガ ゲーム図書館

〈ゲーム図書館専用ゲーム、続々開発中！〉

▲パターゴルフ

▲ファンタシースターII
テキストアドベンチャー
アーミアの冒険

SEGA

スペシャル元気なアイドルだい!!

MONSTER LAIR

ワンダー・ボーイIII モンスター・レアー

モンスターレア

元気なレオとオチャメなプラプリルが大活躍。
楽しさ山盛りのモンスター退治物語!

12月22日発売 6,000円

ORIGINAL GAME ©SEGA WESTONE 1988
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990

ゲイングランド

狂ったコンピュータ世界から 人質たちを救い出せ!

闘争本能を失った人類のために開発された疑似戦闘体験システム「ゲイングランド」が暴走した。捕虜となった人々を壮絶な戦闘フィールドから救出してくれ。

12月15日発売
6,000円

興奮ひきだす16ビットのハイパワー

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

21,000円

※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※メガモデムは、メガドライブ専用の通信モデムです。
※表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター

セガ・ゲーム図書館

メガモデム＋セガ・ネット・カートリッジ ……………………… 12,800円

◆毎週水曜日AM9:00〜PM4:00はお休みとなります。
◆会費は月800円。半年単位で金融機関の口座から自動振り替え。
◆会費の他に、電話料金が別途かかります。
●サービスの内容、入会の方法、商品の購入など、わからないことは何でも、セガ・ゲーム図書館サポートセンターへお電話でお問い合わせください。

セガ・ゲーム図書館
サポートセンター

電話番号 0120−104439
(フリーダイヤル・料金無料)
受付時間 月〜土曜日 午前11:00〜午後7:00
日・祝祭日 午前 9:00〜午後5:00
年中無休(年末年始を除く)

STAGE1：タボラ地区。平和であったはずの市街は血の海地獄と化す。弩級MC「ギブル」が宙を舞い、グラナダを襲う!

STAGE2：巨大空中戦艦「アスターシャ」上での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!

STAGE3：地上300メートルのハイウェイを擁すシューバ地区。疾走するグラナダの行く手を阻むは中級MC「バルザック」。前後より迫るMC部隊、ハイウェイからの落下は死を意味する!

STAGE4：キロモト地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防衛線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?

BONUS：補給を終えたグラナダは、後続部隊を足止めするためにキサンガニ燃料区を破壊する!

※画面写真はX68000版のものです。

シューティング・パワーは邂逅する。

マニアを唸らせる敵キャラクター

各面ごとに専用プログラムを持った敵キャラクター達の動きは透逸! したたかなアルゴリズムはゲーマーならずとも舌打ちものの出来!

オリジナルステージ追加!

オリジナルステージを1面追加。よりパワーアップしたシューティングが楽しめます。

MANEUVER CEPTER

Granada

グラナダ

11月16日発売

Game Creative Staff

WOLF TEAM

クォーター・ビューの熱き戦場。

戦慄のクォータービュー
斜めからの視点「クォータービュー」により、
ゲームフィールドが立体的に展開する。

変速するスクロール
低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

ユニット・ダメージ〜火力か機動性か〜
自キャラであるNAPは、ユニットをつけると火力と耐久度が上がり、
機動性は下がる。どちらを取るか、戦略が問われる。

マシンコーディネイト
NAPには14個までユニットをつけることができる。
様々なユニットを装着し、戦略的にNAPをコーディネートする。

自キャラのパターンは128!!
NAPには128ものパターン数が用意され、
滑らかかつ迫力のある動きを表現する。

バリエーション豊かなゲームフィールド
ゲームステージは7面14ステージに及ぶ。
変化に富んだ構成はアクション性を高める。

イラスト・美樹本晴彦

FZ戦記 Axis アクシス

初回限定特典
美樹本晴彦、特製イラストハガキ、4枚組セット

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

GAME ARTS

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして，自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです．

ぎゅわんぶらあ「自己中心派」がMD（メガドライブ）で大変身！

ぎゅわんぶらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場

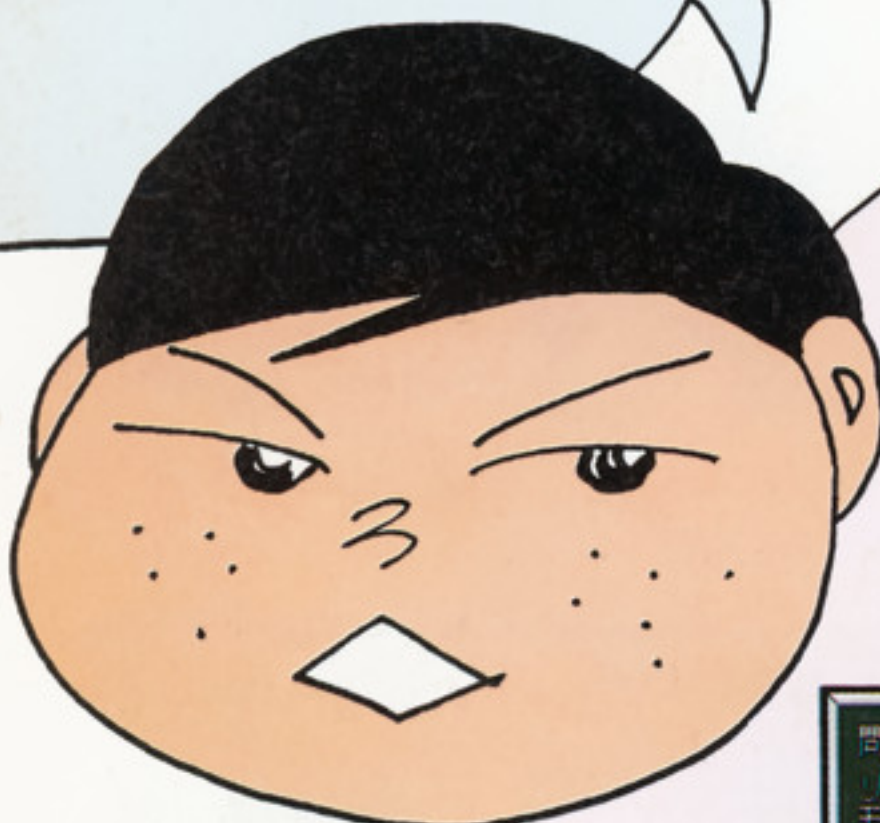
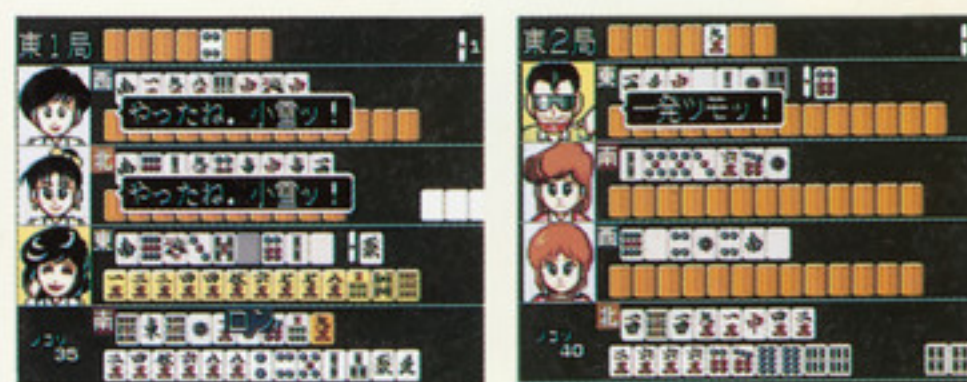
12月14日㈮発売

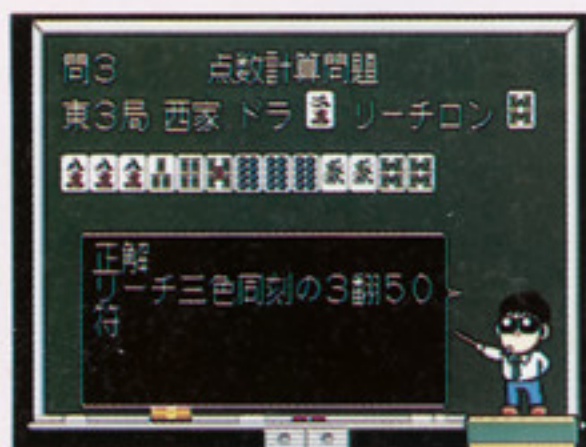
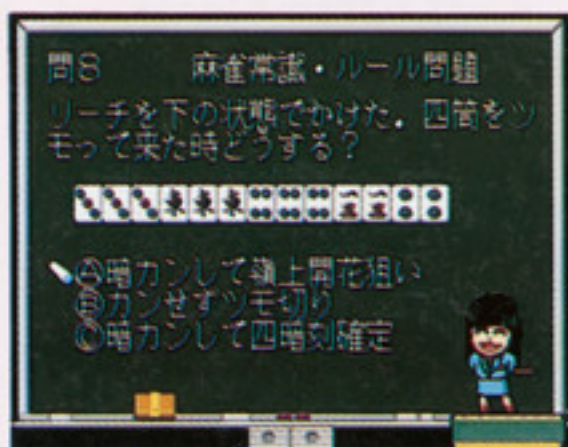
4MROM

標準価格6,800円（税別）

すきなキャラクタと対戦できる，『フリー対戦』は，21人の超個性派雀士と麻雀が打てるだけでもすごいのに，オープンモードで打ち筋を勉強することもできるんだ．これでキミも南組昇格間違いなし．特にボクの打ち筋を研究してよね．

学園ドラマ麻雀『クラス対抗戦』は，ゲームアーツの完全オリジナルストーリー．ＭＤ版で初登場のこのボクが主人公さっ．転校した四暗高校で数々の雀士と戦うんだ！　感動のエンディングを早く見てよ．文句がある奴は麻雀で勝負だ!!

理論派雀士の明智

麻雀上達のテキスト，『麻雀道場』は，250問に及ぶ難問奇問がキミを待っているぜ．６人の教師が優しく教えてくれるから，上達間違いなしさ．まあ，ボクには必要ないんだけれどね．

盲牌の渡辺

ハレー豊臣

Copyright ⓒ片山 まさゆき，講談社／ヤングマガジン
Copyright ⓒ 1990 GAME ARTS, YELLOW HORN

片山 まさゆき著『麻雀教室』をプレゼントするだば．

これを読んで勉強して，オラと勝負するだば．

①住所（郵便番号），②氏名（フリガナ），③電話番号をハガキにハッキリと書き，左下の応募券を必ず貼ってゲームアーツ内『麻雀教室』係までお送りください．抽選で総計50名様にお送りします．また，応募してくださった方全員に，MAHJONG EXPRESS CARDをお送りします．なお発表は，発送をもってかえさせていただきます．（必要事項が書かれていなかったり応募券の貼られていないものは，無効です．また，カードは無くなり次第，発送を終了させていただきます．）

GAME ARTS　株式会社ゲームアーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9　第一池袋ホワイトビル７Ｆ　TEL 03(984)1136

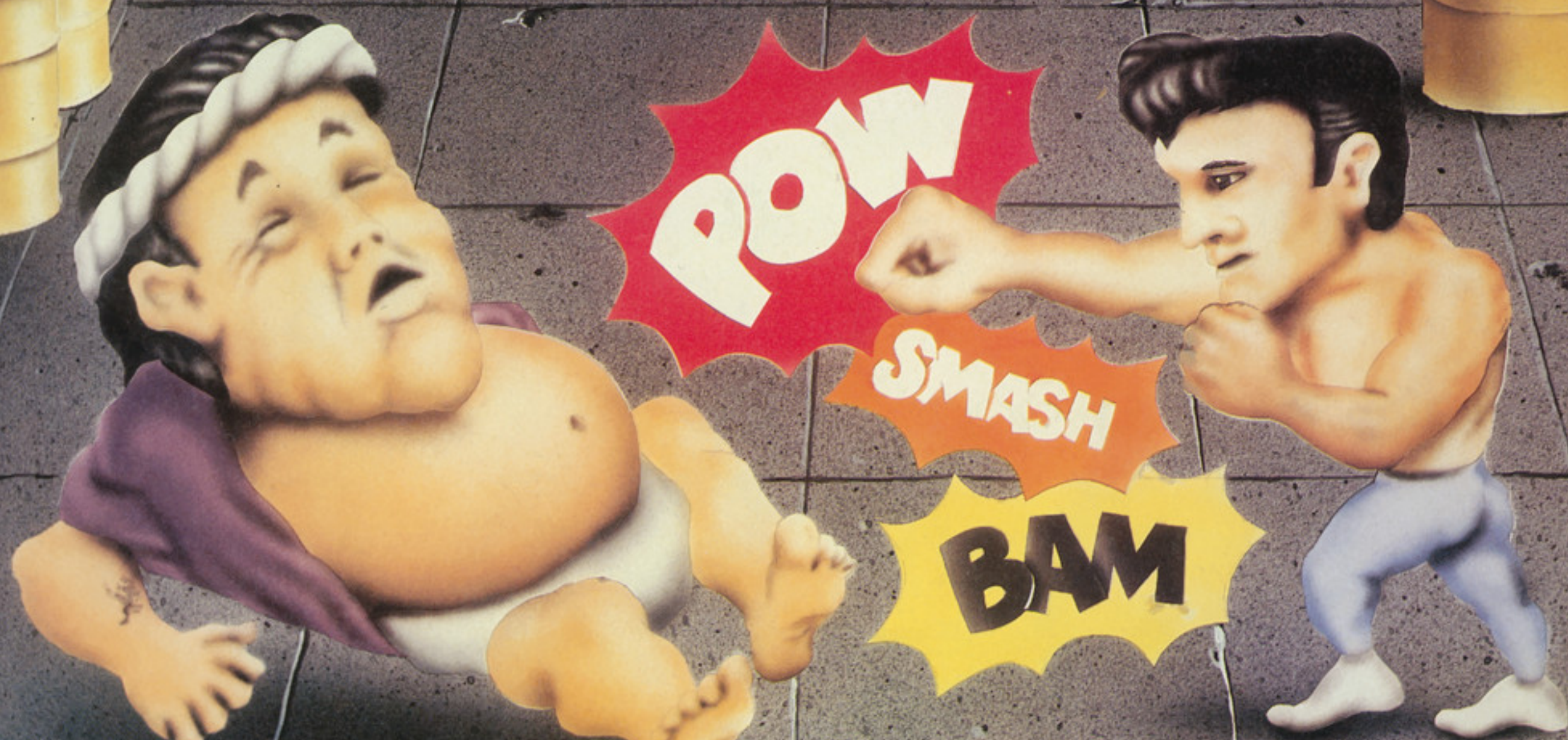
爆笑バイオレンスアクション

火激

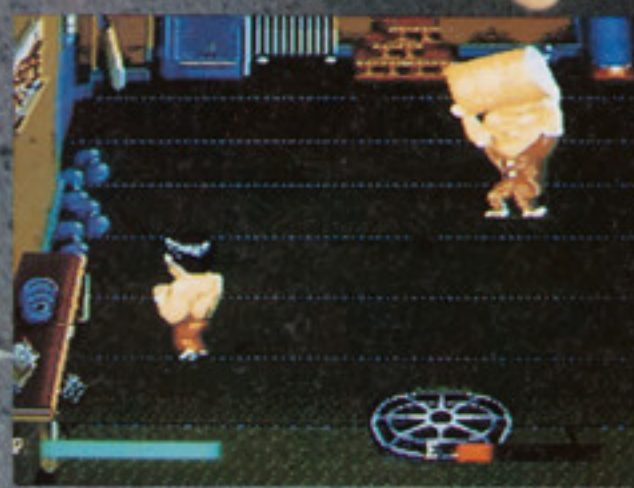
KA・GE・KI

あのアーケードの超人気ゲーム「火激」が、遂にメガドライブに登場！アーケード版の楽しさやゲーム性を受け継ぎながらも、新たにメガドライブ用のオリジナル仕様をプラス。さらに充実した内容となっています。●アーケード版のデカキャラ健在　●爆笑を誘う演出の数々　●ツッパリ軍団が放つ過激な音声群　●NEW必殺技登場！　●オリジナルステージ構成（全9R）　●新キャラ・新アイテムも予定

あのアーケードの迷作が帰ってきた！

POW
SMASH
BAM

左ジャブ、右ストレート、ダッキング。そして最後はMDオリジナルのNEW必殺技で、悪の火激軍団をぶちのめせ！

希望小売価格 **7700円**（税別）

年末発売予定

画面は開発中のものです。

HOT・B
株式会社ホット・ビィ
〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F
03-5261-3903

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスが"SEGA MEGA DRIVE"専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGA®の使用を許諾したものです。

©KONAMI 1990 ©Micronet 1990

ジャンクション

JUNCTION

Licensed by KONAMI

1990
11月発売
定価 6,000円
(消費税別)
1人用、4メガ

見てたのしい、
やってやみつきの最高傑作!!

STOCK STAGE 19
SCORE 0005300
SLOW DOWN 080 TIME 186

かつて、
ゲームセンターで大人気だった
コナミの
"キューブリック"を、
マイクロネットが、
スーパーアクションゲームに
進化させてしまった!
たった1コのブロックを動かすだけで、
コースが全く違ったものになっちゃったり、
行手をはばむ敵がでてきたり、
うれしいアイテムがゾローリでてきたりと、
美しいグラフィック、
心に残るサウンドと共に
バージョンアップ!!

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

壮大さを誇る 8メガビット!!
リアルタイム・
ウォー・
シミュレーション

12月発売予定
定価 8,800円
(消費税別)
1人用・8メガ

シミュレーションの
新しい扉は開かれる。

今すぐ応(こた)える時が来た。

AMBITION OF CAESAR

わたしはここに来た。
敵を見た。
そして勝った。

君はシーザーになり変わり、その無敵の戦術を
みごと再現できるか!?

12月、
ローマの王となる日——。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

RENO
Renovation Game

ガイアレス

GAIARES

近日発売！

日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ

日本テレネットユーザーズクラブはゲーム大好きフリークのための楽しいクラブ。会員の皆さんには、オールカラー会報の発行やプレゼントなど色々な企画が盛りだくさんです。入会ご希望の方は官製葉書の裏に 住所・氏名・「入会案内希望」と書いて日本テレネットユーザーズクラブ宛にお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。

ゆーざーず ぎゃらりー

"WOZ"──それは、環境破壊による大気・海洋汚染により滅亡の危機に直面する人類にとって、最後の希望の光となるべき超進化AＩ支援兵器である。
"WOZ"最大の特徴は、敵ユニットに接近、ドッキングし、相手の武器を解析・学習し自分の能力にすると同時にその情報を自機へ転送、武器の変更・レベルアップ・複数攻撃を可能とすることにある。この驚異の知的ユニット"WOZ"は、連合星団レザリュスが管理し、その供与をタブーとして固く禁じていたが、地球への最後通告のメッセンジャーとして派遣されていたリュアーヌが、地球を救おうとする若者の決意に心打たれ、禁断の異文明テクノロジーの供与を行った結果、人類のものとなった。

正しいPOWER UP!

衝撃の8M(メガ)シューティング！ キーワードは"WOZ(ウォズ)"!!

しかしながら、この"WOZ"は操作するパイロットのテクニックによって、その性能に著しい差が生じる。敵ユニットの能力データをしっかりと把握し、絶妙のタイミングでドッキングに成功させてこそ、"WOZ"はその真の能力を最大限に発揮できるのだ。キーワードは、"WOZ"──そして、パイロットである貴方自身だ！

間違ったPOWER UP!

お詫び：「ロードバスター」は、諸般の事情により発売が延期となりました。
ご迷惑をおかけいたしました事を謹んでお詫び申し上げます。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

それは植物群の生態系異常から始った・・・・・・・・

MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE用

HEAVY UNIT

メガドライブ・スペシャル

警告か、復讐か!?

絶体絶命のル・ダウ(植民星)

これがスペシャルだ!!

敵の行動ルーティン・プログラムを100%改変!!

高度な知能をもった"生体機動兵器"がキミを襲う!!

多重スクロールを展開した緻密なグラフィック!

2重3重に走る背景が臨場感を増す。

そして、"メガドライブ・スペシャル"を更に楽しむ為の4つのPASS WORD!!

RECORD:キミのプレイをメガドライブが記録

REPLAY:完全攻略を目指して攻撃パターンをじっくり検証!

INVERT:画面の色を反転!! メガ・ドラ初の陰画ゲーム!!

COLOR:画面の色使いを数パターンに変化させる!

発売予定:12月

予価:**6,400**円(税抜)

原作:金子製作所(アーケード業界の超実力派)

サウンドチャージャー対応ソフト

TOHO

発売元:東宝(株)映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

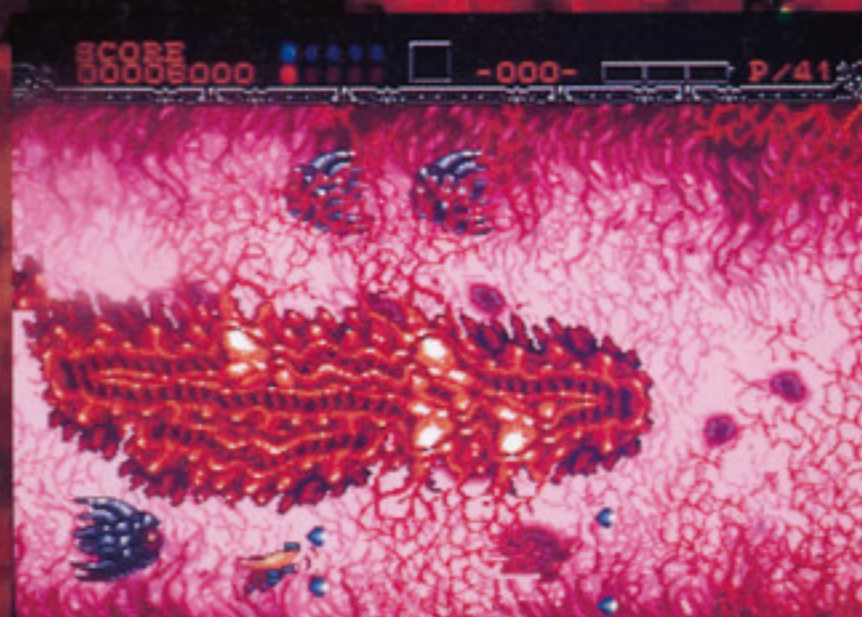
MEGA DRIVE

闇の中に「恐怖」が輝く。

ファンタジー・シューティング

GYNOUG

ジノーグ

- 8種類の特殊攻撃魔法で敵キャラをけちらせ!
- 画面を暴れまくる、11体の超デカキャラ。
- 擬似回転、多重スクロールなどゲームを盛り上げる特殊演出。
- 16ビットの限界に挑戦、画面を覆う驚異の弾数。

来年1月発売予定 予価¥6,500(税別)

MASYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)

お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間)9時～18時

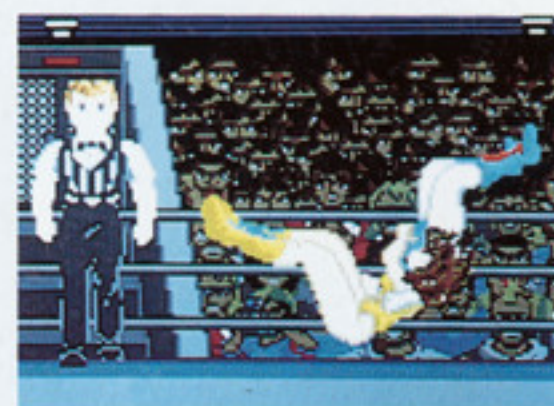
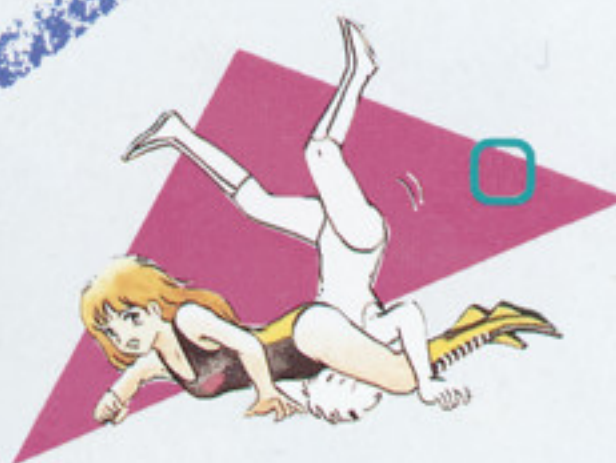
MEGA DRIVE

キューティー鈴木さんの華麗な技、

⑫ラリアート
⑬ブラッディSPアタック
⑭ドロップキック
⑮ロメロスペシャル
⑯バックブリーカー
⑰フライング・ボディアタック
⑱オクトパス・ホールド
⑲ボディアタック
⑳ダブルアーム・スープレックス

たいへんよくできるかな？

T R O L J M P S Q K

ASMIK CUTY SUZUKI RINGSIDE ANGEL

メガドライブに本格的プロレスゲーム登場！ コンピュータ対応のリアルタイム操作で、その時に一番有効な必殺技がCボタン一発でタイミングよく炸裂する！ 操作に気を取られないで試合に集中できるから、いっそう闘いが白熱するゾ。メガドライブならではのスピード感あふれる美しいリング上に、エンジェルたちが華麗に舞う。

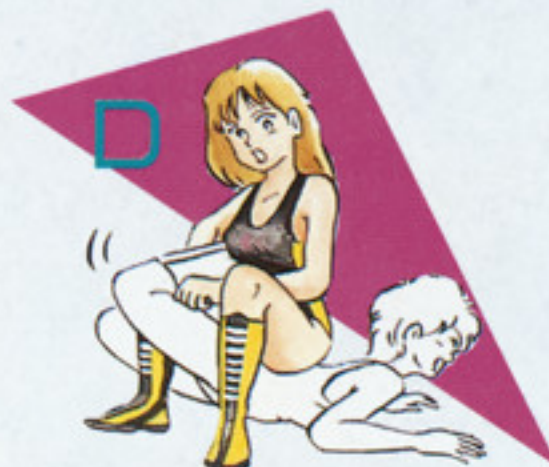
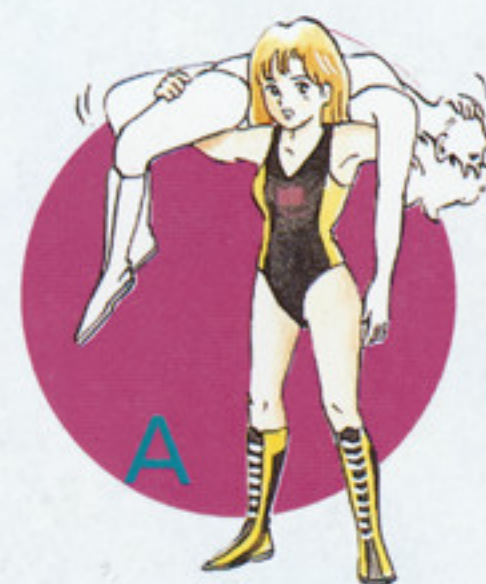
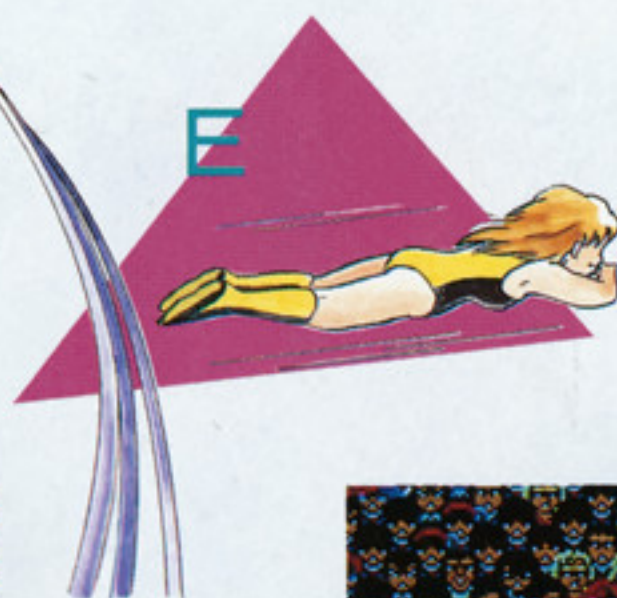
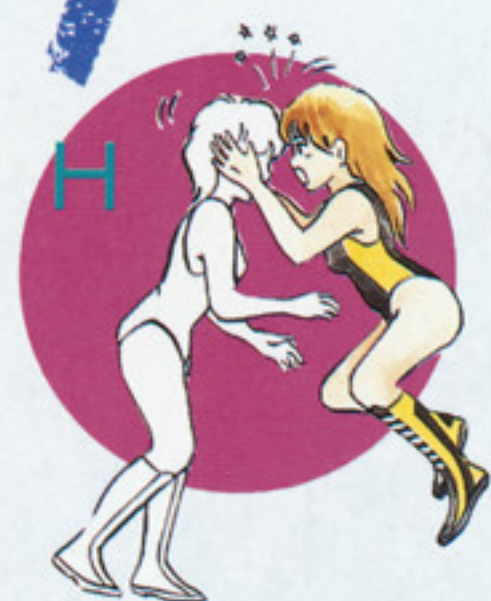
全部ゲームに出てくる技よ!

あなたはいくつわかりますか?

【問題】

①~⑳の技の一シーンを表現したイラスト又は画面写真を、A~Tの中から選んで線で結んでください。

①スリングショット・ボンバー
②フライング・ニードロップ
③キューティー・スペシャル
④ベアマーダー・アタック
⑤ジャーマン・スープレックス
⑥ローリング・パイルスライダー
⑦バックドロップ
⑧シャトルショット
⑨ジャンピング・ヘッドバット
⑩ブレーンバスター
⑪スコーピオン・デスロック

A B C D E F G H I

キューティー鈴木の
Ringside Angel
リングサイドエンジェル

©ASMIK

12月中旬発売予定
6800円(税別)

▶アスミックテレホンサービス TEL.03-235-5902

ASMIK

答え:①-E ②-F ③-G ④-N ⑤-L ⑥-O ⑦-P ⑧-I ⑨-H ⑩-M ⑪-D ⑫-C ⑬-T ⑭-B ⑮-Q ⑯-A ⑰-R ⑱-J ⑲-K ⑳-S

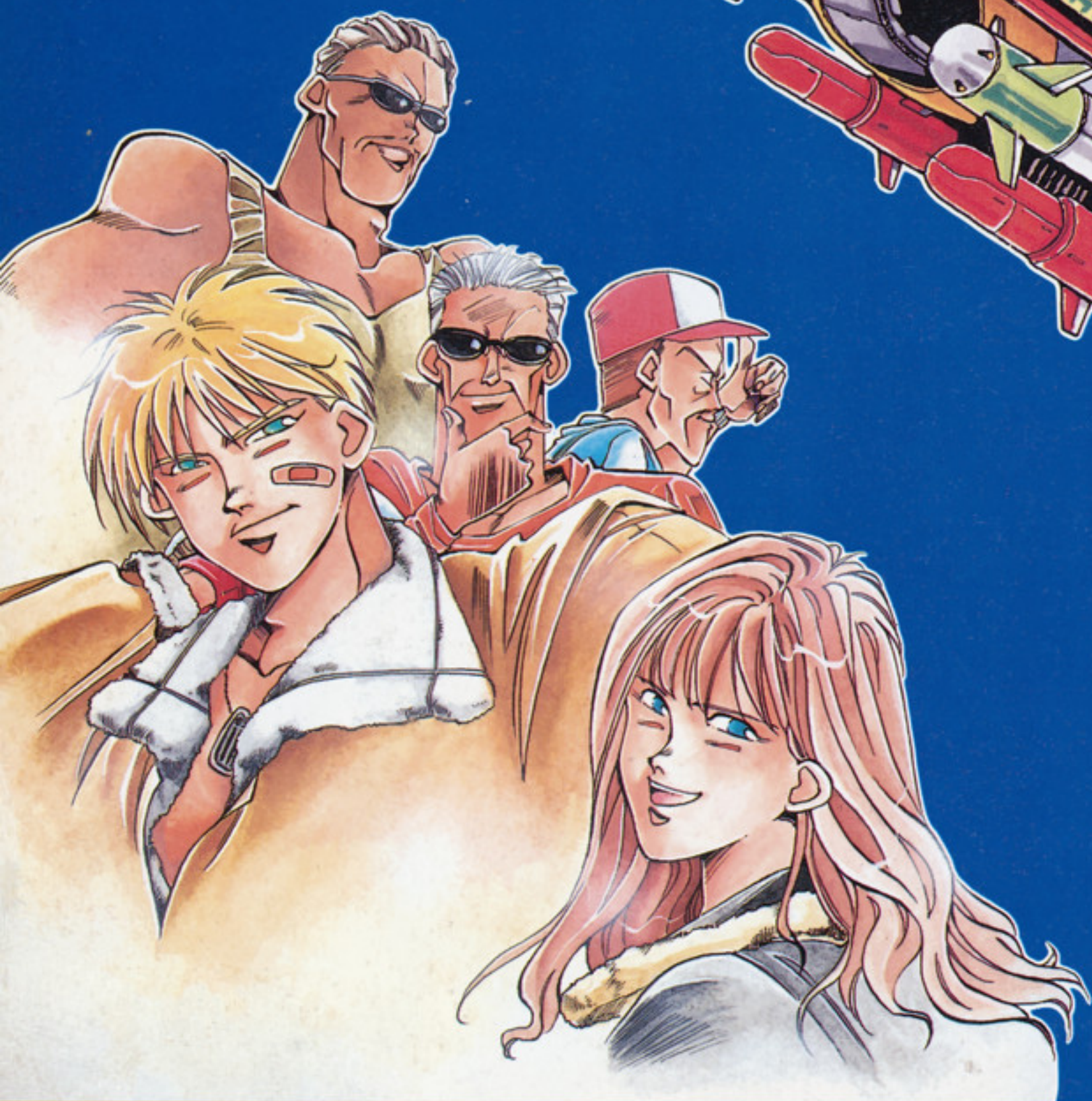
TRECO
Total Leisure Planner

MEGA DRIVE

世に災厄がもたらされた時、
一人の勇者が遣わされる。

魔物に占領された大陸の国々を解放し、人々を救うことが勇者の使命。ゲームは必要な情報やアイテムを集めながら進めて行く。数々の冒険をこなすことで、より強力な武器や防具が入手できる。場面の状況に応じ自由にアイテムの装備選択が可能。途中の冒険を省略しても最後の敵"魔王"を倒せば世界を魔物たちから解放することができる。つまり、プレイヤーのレベルに応じ"魔王"にチャレンジできるのが、この「ヴァサム」なのだ。

VASUM
ヴァザム

近日発売予定
定価6,800円(税別)

POP BREAKER

ポップブレイカー

GAME GEAR

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

INTER MISSION

主人公は私、竹下由紀17才！ある日「FSWAT」が開発したフローティングタンク、ダイアナに一目ボレ。その時から「FSWAT」入隊を夢見ている普通の女子高生なの。

SELECT DAIANA

LEFT CENTER RIGHT

好みに合わせて自キャラをセレクト！私は右利きだから、右に砲塔のついてるやつのが使いやすそうね。これによって攻撃方法や難易度も変わってくるのよ。

「FSWAT・特殊部隊」選抜試験に挑め！

西暦1990年、世紀末真只中の5月、異変は始まりました。
突然、各地の方言が強くなって会話がまるで成り立たなくなってしまったの。
事態を重く見た政府は、緊急会議を開いたのだけれど、その間にも各県同士の抗争が相次いで、もう日本が内乱状態に陥っていくのは時間の問題でした。
技術者が原因究明に努めたところ、何者かの手によって日本各地にDAA(方言増幅装置)が設置されていることがわかったの。さっそく、そのDAAの破壊を試みたのだけれど、従来の兵器ではまったく歯が立たなかった。そんな時、福岡県では女の子だけで構成された特殊部隊「FSWAT」を結成。もう現時点では「FSWAT」にすべてを託すしか術はなかったのね。「FSWAT」が開発したGCA(重力制御装置)を使用したフローティングタンク、あこがれの「ダイアナ」に乗るために、私、竹下由紀は今熾烈な「FSWAT」の選抜試験に挑みます！

カラー液晶のカラフルな画面構成！ゲーム画面はとってもカラフルなの。様々なトラップが待ち受ける全50面のステージをあなたはクリアすることが出きるかな?!

来春発売予定
3,800円(税別)

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●音楽スタッフ
●プログラマー(アセンブラが使える人)

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル
0593-53-3611

マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Contents

BEEP!メガドライブ 1990 DECEMBER

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑(アート・サプライ)

ゲームの世界を広げる BE メガニュース

エキサイティング エンターテイメント ニュース

メガドライブソフトも動く、セガのＩBM-PCコンパチマシンが、登場！ ただ単にメガドラのハードを載せただけじゃない本格的マシンなのだ

これが、新マシンのフルセット。モニターやマウスも同時発売。本体だけでなくキーボードやモニターのデザインもキマっている。

これまで、一部で噂になっていたセガのメガドライブソフトも走るＩBM－PC／AT コンパチマシンが、去る10月15日に正式発表された。

このマシン（正式名称は、まだ未定。一部業界でいわれていた″テラ″という名称も仮称だ）の特徴は、従来のメガドライブソフトがそのまま使用可能。そしてなによりの利点は、ＩBM－PC／AT対応の膨大なゲーム用ソフトやビジネス用ソフトが使えることだ。パソコン界を世界的に見ればＩBM－PC のシェアは、圧倒的だ。現在日本では PC－98シリーズがパソコン界の主流となり 6,000 本もの対応ソフト数を誇っているが、世界的なシェアは ＩBM－PC に遠く及ばない。さらにこのマシンは、ＩBM DOS バージョンＪ4.0／Ｖ対応の日本語ソフトも利用できる。セガでは、このマシンをメガドライブの上位機種ではなく中、高校生用のパソコン入門機と位置づけている。

写真を見るとわかるように本体、右側にはメガドライブのゲームカートリッジをさせるスロットがあり、本体右には、3,5インチ FDD が登載されている。これを見て、ＩBM－ AT の互換パソコンにただ単にメガドライブのハードを載っけただけの安直なマシンと思うのは、大間違い。

この68000と80286のＣＰＵをもつマシン、メガドライブの68000とパソコン側の80286が同時に動くマルチタスク可能なマルチプロセッサーマシンなのだ。メガドライブソフトを動かしながら、80286側で他のビジネスソフトを動かすなどといった単純なことから（ちなみにモニター出力は、ビデオと15ピンの２つ）、２つの CPU がメモリやデータ、 FDD などを共有してさまざまな処理を行うことができるのだ。

セガでは、オリジナルソフトとして自分でゲームが作れるコンストラクションソフトを各種用意する予定。

また、本体の FDD を使ってメガドラソフトをなんらかの形で供給する可能性もあるという。

本体の大きさはオーディオラックなどにぴったり収まるデザインとサイズをもっている。

キーボードは、ＩBM純正マシンと同じキータッチをもつ高級感のあるものだ。

専用モニターやマウスなども本体と同時発売。発売は、来春ぐらい。価格は、未定だがハードディスク内蔵タイプ以外は、10万円台になることは確実だ。

メガドラカートリッジのスロットを見てもいかにコンパクトなマシンかがわかる。とくに厚さは、80ミリ以下だ。

10月22日から開催されていたデータショーにも出展されたBEメガ読者のなかにも直接自分の目で見た人もいるかもね。

ところでウルフチームの新作パソコンゲームをちょっと紹介！

最近メガドライブで、そしてパソコンで個性的なゲームを登場させているウルフチームの新作パソコンゲームがこの「異自幻英雄伝」だ。RPG とシミュレーションの両方の要素をもつこのゲームの最大の特徴は、クウォータービューで表わされた立体的なヘックスだろう。ストーリー的には、パソコンゲーム「アークス」の流れを組みこんでいる。

立体的なヘックスは、いままでにない試みだ。

ウルフチームの意欲作であると同時にメガドラにも移植される可能性も大。

いまからチェックしておいて損はない作品だ。

お買い得一本勝負

BEメガ・ドッグレース

先日セガを訪れたとき、「昔は月に1本のソフトすら出せない時期があったというのに、最近はすごく安定してきたじゃない」などという話を聞いたが、まったくそのとおりである。今月は7本もあるが、来月はもっともっとすごくなりそうだぞ。

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。そのオッズと犬が多いほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの参考意見として考えてください。

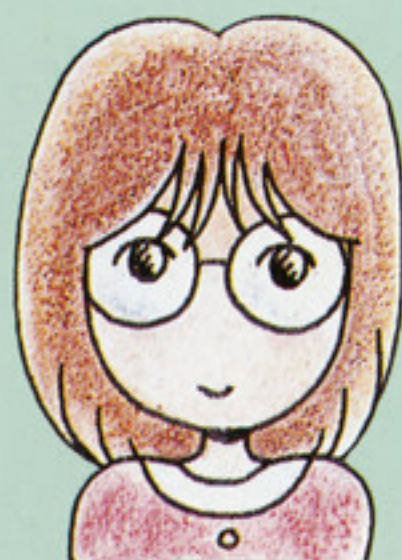
1枠

発売中

ダイナマイトデューク

セガ／6,000円／ACT

主人公デュークが、必殺ダイナマイトパンチをひっさげて、撃つ、殴る、蹴るのアクションをくりひろげる3Dタイプ格闘ゲーム。

岡田真弓

今月は教育実習ってのがあったから、忙しくてなかなか編集部へ行くヒマがなかった。こう見えても、私は女子大生なんだから。家でゲームをやるのもおっくうだけど、新作ゲームはやっぱり気になる。今月は何がいいかなあ。

どちらかというとアメリカ人向け。要するにガンガン撃ちまくって、爽快感が得られれば、それでいいといったシンプルなゲームね。でも操作性のほうがイマイチついてきてくれないから熱くなれないわ。

7

OLI-X光治

先日ワタシの大好きなバンド(じゃないやチームだ)が、日本青年館でライブをやった。プロデビューも近いようで、なんとマンチェスターでレコーディングらしい。マンチェスターといえば、どんなジャンルの人たちか想像つくかな?

ビデオゲームでは、なんともいえない魅力を感じ、そこそこ遊んだワタシだけど、これが家で遊べるのは単純にうれしい。ただ内容が単調だったりするのが気になるトコロ。万人向けとはいえないみたい。

6

改造人間I-NO

先日㊞K氏のお供で大阪に行った。2日間滞在したのだが、本場の関西弁に囲まれていると、妙な関西弁を使ってしまいそうになり、自分の順応性に感心してしまう(単純とも言う)。タダで食した焼肉は本当においしかったよ。

オペレーションウルフタイプのゲームだけど、パンチアウトのような殴りあいが新しい。ただし照準の移動がパッドじゃままならないので、すごく損をしている。単調すぎるのも問題あり。

7

ジャムおじさん

配属が変わって、忙しくてしかも風邪までひいてしまったジャムおじさんです。まわりにも風邪をひいている人が多いけど、みんなはどうかな。ゲームをやるくらいの体力は残しておいてほしいと思うけど、そうもいかないか!?

こういう3Dシューティングは、照準と移動のボタンが同じだとかなりつらい。メガパッドで細かいところまで設定するのは難しいかもしれないが、見た目はそそるゲームだけに残念だね。

6

ACT…アクション　SHT…シューティング　RPG…ロールプレイング　ADG…アドベンチャー　SLG…シミュレーション

2枠

11月10日発売

グラナダ

ウルフチーム／6,800円／SHT

X68から移植されたタンクバトルシューティングの。MD版にはオリジナルのマップもあり、移植のデキも良好だ。

ゲームの目的がしっかりしていて、すぐ熱くなれる。面ごとに大きく変わるマップも魅力的だし、操作性もとってもいいわ。ゲームを移植するときにはゲーム性が最も大事だと教えてくれる作品ね。 **9**

実はパソコン版をもっていたりするワタシ(笑)。昔のゲームっぽい要素があるので、ベテランゲー　マーにはいいんじゃないかな。操作が独特だけど、何度か遊べばすぐ覚えられるハズ。 **7**

このゲームのスゴイところは、Z-80だけでサンプリングまで制御しているらしいこと。MDソフトのなかでは最強のサウンドドライバーだ。全体的なスピードはX68版より速いので絶対買うべき。 **9**

マップ上の目的物を探し、破壊するという面クリゲームは、なかなかなじみにくいし、飽きやすいのが相場。でも「グラナダ」は、何度かやってみないとすまないような不思議なハマりがある。 **8**

3枠

11月21発売

アイ ラブ!ミッキーマウス!

セガ／4,800円／ACT

魔女にさらわれたミニーを助けるために、ディズニー世界をミッキーが駆け巡る。ミッキーの動きがとってもかわいくてたまらない。

期待はずれの感じ。なんとなく全体的に地味な感じがするんだよね。ミッキーがアメリカのように国民的アイドルでないこともその一因なのかな。もう少し日本ウケしそうなものにする余地はある。 **7**

絵がかわいいゲームって、どう考えても低難易度を想像するんだけど、どうも世の中には難しいゲームが多いみたい。これも例にもれず難しいのが残念。内容もどこかで見たタイプだし……。 **6**

とにかく絵が可愛く美しい。ミッキーの尻フリポーズもいかしてるけど、それしか誉めようがない。ディズニーファンなら買うのもいいだろうけど、読者くらいの年齢なら遠慮したほうが……。 **6**

任天堂のマリオに匹敵するキャラクターアクションを模索してきたセガにとって、このゲームはその答えとなるかも。ミッキーの動きはよく、攻撃方法もそのディズニー世界にピッタリはまっている。 **9**

4枠

11月22日発売

メガパネル

ナムコ／4,900円／PUZ

「クラックス」についでナムコが送るパズルゲーム。隠された絵を明らかにしていく1Pモードと対戦のできる2Pモードがある。

1Pエクササイズでギターを爪弾くクローリー君が妙に気になる。見ためよりゲームは単純なだけに、ハマリ度は高いんじゃないかな。こういうゲームは、秋の夜長に集中してやりたいものね! **7**

ルールが単純なのはいいコトだと思うけど、いまいちのめり込む要素が少ないみたい。ただし2人で対戦すると案外面白いかも。買うときは、一緒に対戦相手も探さないとダメだよ。気をつけよう。 **5**

なんとなくクラックスを思わせるナムコらしいゲーム。数あるパズルのなかでも難しいほうだが、あせってミスすることがないのは嬉しい。ただし、とってつけたような2人プレイはやめてほしい。 **8**

古今東西のパズルゲームのエキスを抽出したようなゲーム。これといったアピールポイントはないが、音楽がさすがと思わせる。特に1Pエクササイズの音は、中毒症状を誘う。女性にもお勧め。 **7**

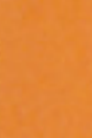
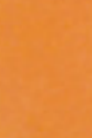
5枠

11月25日発売

JUNCTION

マイクロネット／6,000円／PUZ

コナミのビデオゲーム「キューブリック」をアレンジした移植もの。面クリタイプで、各チェックポイントにボールを導けばクリア。

最近ヒットしているパズルゲームとは違う、古典的なタイプのパズル。グラフィックなどのセンスはボーっと見とれるくらいいいのよね。だけどゲームのほうはいまひとつ熱中できないのが残念だわ。 **7**

コナミの「キューブリック」のアレンジ移植。しかしパズルなのに画面が見にくい、というアレンジになっているのが非常に残念。原型をとどめないほどアレンジするなら、移植の意味がないのでは? **5**

俗にいうチクタクバンバンである。うまくいかないとイライラするので、こういったのは好きでない。あとポーズをかけると画面が真っ黒になるのはズルイ。ゆっくり考えたっていいじゃないかー。 **7**

真剣に遊べばかなり面白いゲーム。でもメガドラユーザーが求めているのはこういうものではないと思う。アクション性が強いというのが救いになるかもしれないが、クリアしたとき達成感は薄い。 **5**

SPT…スポーツ　RAC…レース　PUZ…パズル　TAB…テーブル　ARPG…アクションロールプレイング　ETC…その他

6枠

12月1日発売

シャドーダンサー

セガ／6,000円／ACT

「ザ・スーパー忍」の続編ともいえる忍者アクションゲーム。相棒に忍犬がついているが、同名のビデオゲームとは別物の仕上がりだ。

最初に一ついっておくけど、「ザ・スーパー忍」と比べてはいけません。いろいろと不満な点もあるでしょう。でも私はオリジナルより難易度が下がったことと、メガドラオリジナルステージを評価したい。 **8**

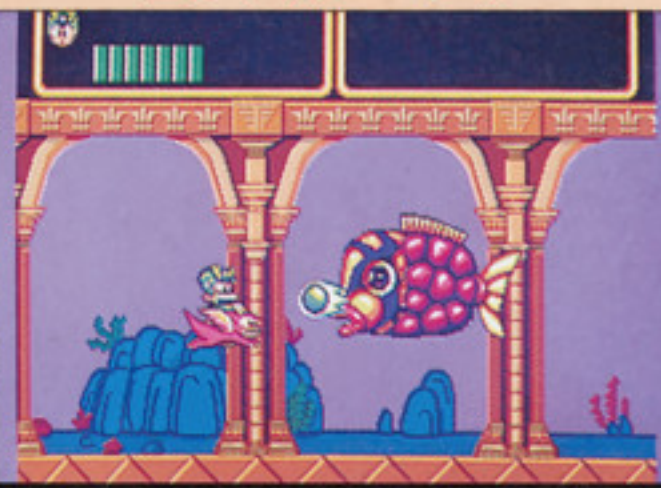
ビデオゲームとは内容がかなり違うので、同じものを期待している人は間違えないように。一度死んで覚えろ的な仕掛けがあまりに多く、好き嫌いが激しそう。個人的にはちょっと……。 **5**

「ザ・スーパー忍」ほどのインパクトはないけど、面白さはなかなかのものだと思う。面構成は変わってしまったけど移植度も文句なしだ。敵や自分のキャラ細かいアクションも見逃せないぞ。 **8**

どこまでがダメージなのか、1ダウンなのかわかりにくいが、細かいところまで考えられていて好感がもてる。完全なるパターンゲームだが、コンティニューがあるので、あまりつらさは感じない。 **8**

7枠

12月22日発売

モンスターレア

セガ／6,000円／ACT

山あり、海あり、宇宙ありのアクションゲーム。2人同時プレイが可能。画面に出現するフードで体力を回復しながら14面を制覇しろ。

ビデオゲーム版はやったことがないので比較はしないけど、移植って感じはしない。ちょっと懐かしい雰囲気が、メガドラ初期を思い起こさせるわね。操作性に難があるから、個人的にはちょっと…。 **6**

すでにほかの家庭用マシンで発売されており、さらにそれのデキがいいので、ソッチをもっている人は買う必要はない。アーケード版独特のグラフィックが受け継がれていないのが悲しいなぁ。 **5**

オリジナルをよく知らないので、移植のできはわからない。キャラは可愛いしアクションも楽しいけど、操作になれないとストレスがたまるのがガン。オリジナルをやってない人は遠慮したほうがよい。 **6**

メガドラ初期に出すならわからなくもないがって感じのゲーム。絵柄、システムともひと昔前のゲームだ。あせってこの時期に出してはいけないと思う。マークIIIを想像させる作りは残念。 **6**

今月は2-6。とくに2は押さえたい。あとはそれほど悪いものはないけど、いまひとつという感じかな。でも考えてみると、それだけ各社の発売ソフトの水準も上がったということね。また相変わらず移植ものが多いのも特徴だわ。移植ということを考えてみるとグラフィックや面数を落としても、ゲームの面白さが失われていないことが本当に大事だと思うんですけどね。

本数はかなり増えてきたメガドライブ市場。でもツブがそろっているかどうかは別問題で、ちょっと残念かなって感じもある。「グラナダ」なんかはオリジナル版をやってない人にはオススメだけど、ほかは見送りがかしこいと思う。ストレスがたまってて、発散したい人には、「ダイナマイトデューク」の爽快感がいいクスリになるかもね。

今年の年末のメガドラソフトは充実している。スーパーファミコンが発売されるので、ハンパなものは出せないのであろう。僕たちユーザー側からみれば嬉しい限りだ。さて、今月は何を買えばよいのだろうか？ それはもちろん「グラナダ」だ。メガドライブのパフォーマンスはこんな凄いゲームをも、移植できてしまうのである。メガドラの性能を知る意味でも買いませう。

今月は、やはり3枠を中心に2-3、3-6で流すのが順当だと思う。もしも一点買いをするなら、絶対に3枠だ。このゲームは、これまでのメガドラ=マニアックというイメージを吹き飛ばす新機軸となるだろう。ユーザーのだれもが、こういうメジャーな路線を期待しているんじゃないかな？ 企画、開発者には心から拍手を送りたいと思う。

NEW RELEASE SCRAMBLE

最新ソフトをキャッチ・アップ!

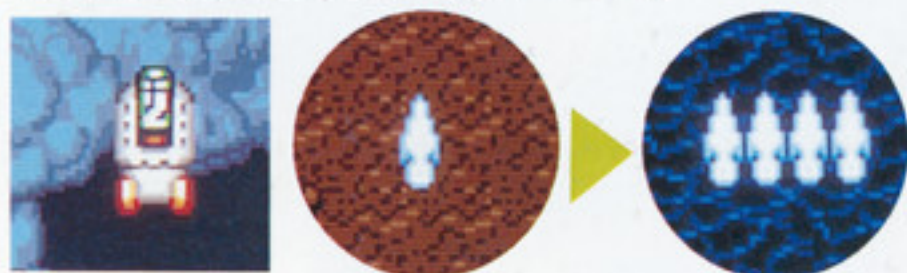
新作スクランブル

武者アレスタ

●東亜プラン/12月下旬発売予定/6,800円/SHT

コンパイルの和風シューティング!

オリエンタルな雰囲気ただようコンパイル制作のオリジナル縦スクロールシューティングゲームの登場だ。

アレスタシリーズの最新作がメガドライブに登場。コンパイルが製作、東亜プランが発売元の、縦スクロールのＳＦシューティングゲームだ。今回は完全オリジナル作品で、和風な雰囲気と最新鋭のメカや兵器が妙にマッチしていて楽しい。オープニングのビジュアルや演出効果もかなり凝っていて、一見の価値ありだ。ルールはシューティングの基本、撃って敵を破壊する、これだけ。攻撃方法は２種類あって、通常弾と３種類の特殊兵器を使いわけ全７面を攻略すればいい。ときどき飛んでくるチップキャリアを撃つと最高４個の〝力〟と書かれたパワーチップを落としていくので、取っていけば４段階までパワーアップできるぞ。各面の終わりにはボスとの対決。カタくて強いやつばかりなので、通常弾と特殊武器を駆使して倒してくれ。

ノーマル弾、シールクラスタービーム。チップキャリアを撃つとチップを落とすので取りまくれ。

プロローグ

月の裏側にある日本政府のコロニー〝リトル・ジャパン〟の環境制御システムが突如暴走、中枢の〝大亜51〟は、他のコロニーに対しビーム攻撃を行い、破壊したコロニーの残骸を自らの強化、拡大に使用していった。この危機にWUFDは新型アームドアーマー、M.U.S.H.A（Metalic Uniframe Super Hybrid Armor）〝アレスタ〟５機を敵機動要塞攻撃に向かわせた。しかし強力な火力をもつ敵機に攻撃を受け、エリノア・ワイゼンが搭乗する機以外の４機は戦闘不能に陥ってしまう。エリノアは単独で機動要塞の壊滅に向かった。

特殊兵器

キャリアが運んでくるウェポンセレクタを取ると装着され、使用可能になる。同じ色を取っていけばレベルアップし強力になる。

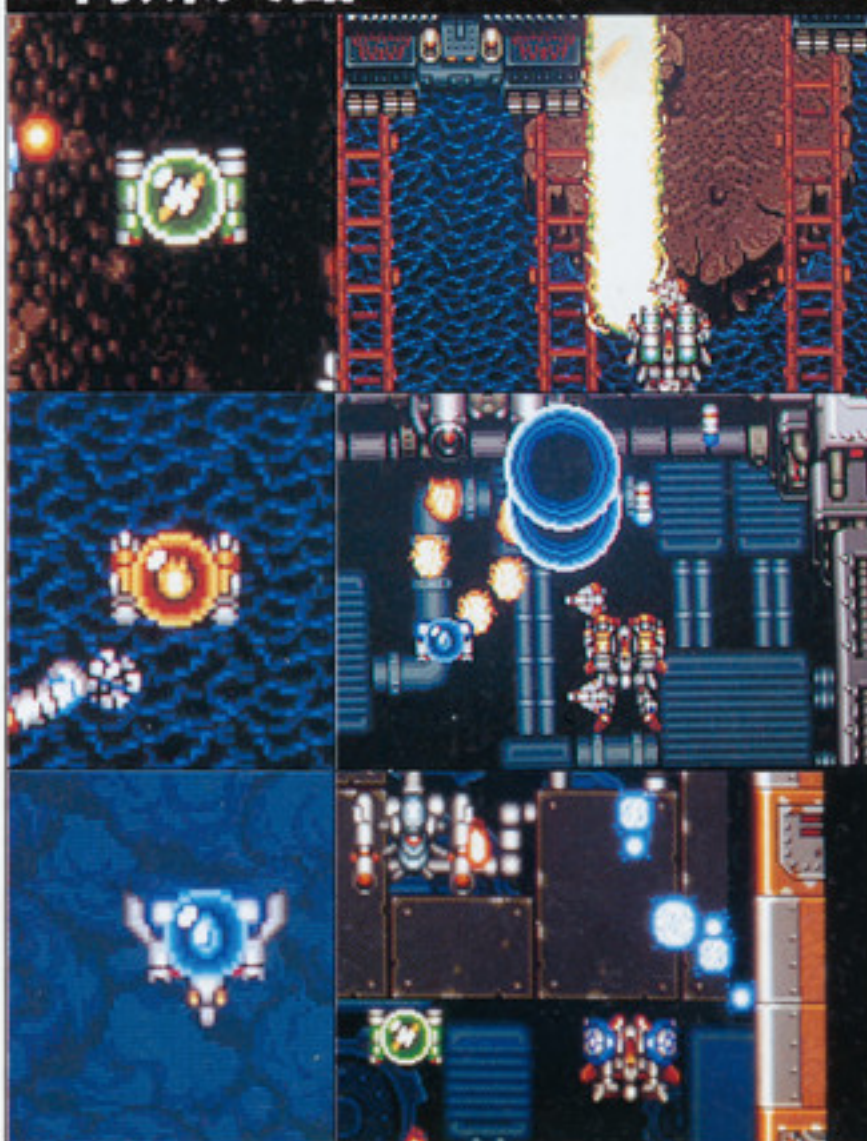
BLAZING BEEM-雷[緑]

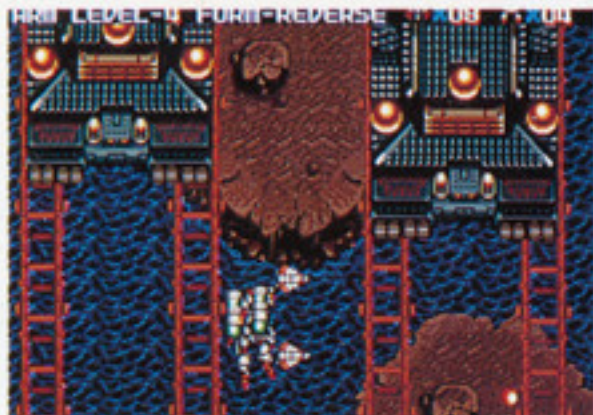
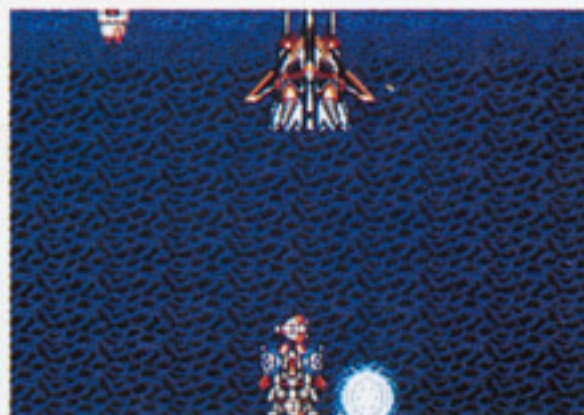
集中攻撃力の高いビームを前方に発射する。レベル0では細いビームが１本しか発射されないが、レベル4になると極太のビームが2本発射できるようになる。

VANISING BUSTER-火[赤]

敵を爆風で破壊する爆弾を発射。最初は単発の爆弾で、レベルが上がるにつれ爆風が縦に広がるナパーム弾となり、レベル4では敵を吸い込むブラックホール弾となる。

DEFENSIVE DETONATOR-水[青]

敵や敵弾を防ぐエネルギーフィールドが自機のまわりを回転する。レベルアップにつれてそれが大きくなり、最終的にエネルギーフィールドを前方に発射できるようになる。

ROUND＃1 ―敵機動要塞の発進を阻止せよ―

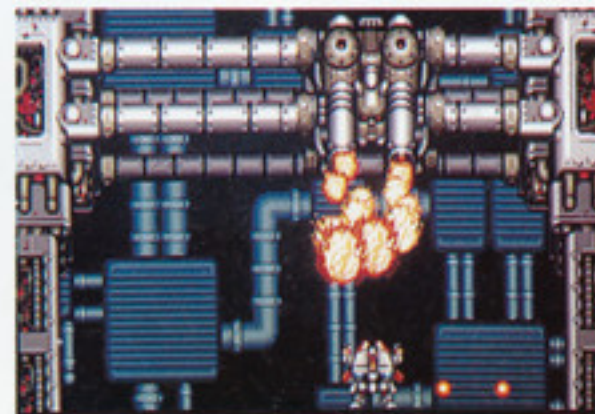
いきなり仲間がやられてしまうがあせらないように。中ボスの〝芹沢兄弟〟を軽くやっつけると、ライバルの〝大亜51〟と遭遇する。適当に撃っていれば去っていくが、こいつとは再び戦うことになる。金閣寺のような大型戦車〝怒駆絽〟はオプションをFREEの状態にして攻撃すればわりと楽に倒せる。

中ボスの〝芹沢一郎、二郎〟の兄弟(?)。そんなに強くない。

宿命のライバル〝大亜51〟。後半ではロボット形態に。

ボス〝怒駆絽〟。オプションをFREEにして戦えば、怖い相手ではない。

ROUND＃2 ―機動要塞中枢を破壊せよ―

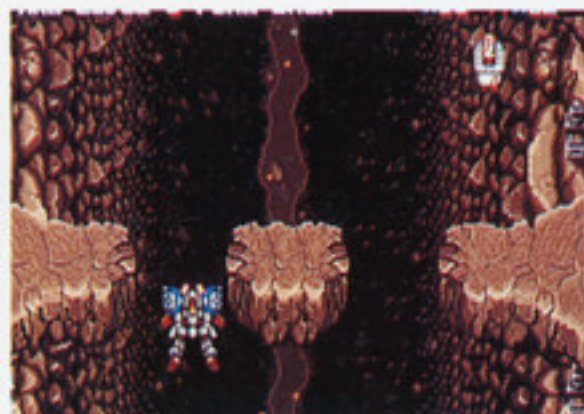
破壊した機動要塞〝怒駆絽〟の内部に進入する。内部は木造建築のからくり屋敷になっている。中ボスは鉄屑を吐いてくる、からくり顔面〝亜羅機〟。せり出してくる壁に気をつけて撃っていればさほど怖くない相手だ。ボス〝維乃上〟はレールに乗った火炎放射砲台。火炎だけに注意して攻撃すれば楽勝。

ラウンド2は怒駆絽の内部。狭いうえに敵の攻撃が激しい。

中ボス〝亜羅機〟くん。無表情なお顔がステキ。せり出してくる壁には注意。

火炎放射野郎〝維乃上〟。火炎放射機を破壊してしまえば動きが止まる。

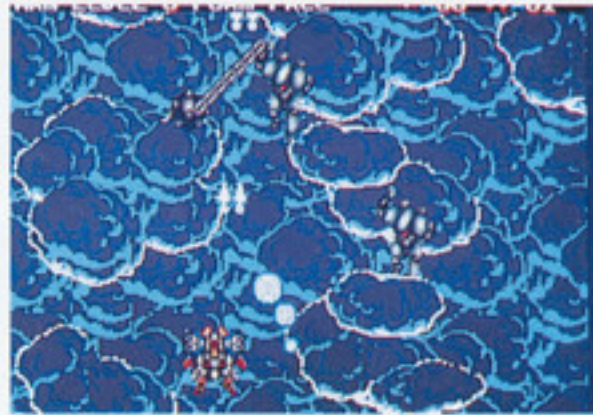
ROUND＃3 ―敵秘密兵器を撃破せよ―

スタートしてしばらくすると、床のタイルががらがらと落下し、そこには目もくらむような大峡谷が姿を現す。後半は高速スクロール。障害物をよけて進むのだが、これがけっこう難しい。ボスは〝過武器Z〟。こいつは手強い。硬いうえに攻撃方法が2種類。オプションを駆使して戦おう。

床が崩れると、そこは峡谷。ザコ敵も破壊されると奈落の底へまっさかさま。

高速スクロールが始まる。壁にぶつかれば木っ端微塵。

ラウンド最初に見たのと違うボス〝過武器Z〟の第1段階。ダメージを与えると変化。

ROUND＃4 ―領空侵犯機を迎撃せよ―

雷雲の中を飛ぶ。雲のなかはときどき雷がフラッシュし非常に視界が悪くなる。このラウンドの敵のなかに〝由騎悪mk3〟というやつがいるが、こいつの顔が不気味で笑える。中ボスは空中レーザー砲台〝由騎悪mk4〟。ボスの〝由騎悪mk5〟レーザーを発射する敵〝由騎悪〟シリーズの最終段階。

雪雲の中を飛ぶアレスタ。雲の下から現れた、忍ロボ〝我意〟が鉄球を振り回す。

こいつが〝由騎悪mk3〟だ。なんかすげえ怖い。こいつがまた強いんだ。

ボス〝由騎悪mk5。真中が開いたら撃て。こいつも強いぞ。

ラングリッサー

●メサイヤ(NCS)/発売日未定/価格未定/SHT

指揮官ルールをまず覚えろ

前号に続き「ラングリッサー」の紹介第2弾。ＲＰＧ的要素を導入したビギナーにもできるシミュレーションゲームだ。

ファンタジー世界が戦場のシミュレーションゲーム「ラングリッサー」は、連続する20のシナリオと、クラスチェンジを採用したレベルアップシステムによって、ＲＰＧ的な要素が色濃く現れている。

このゲームでは、指揮官だけが独立した個性あるキャラクターとして存在している。指揮官はレベルアップができる唯一のキャラクターなのだ。指揮官にはいくつかの兵士たちのグループが従っており、指揮官の命令によっていろいろな作戦を取ることができる。この兵士たちが戦闘によって得た経験値が、シナリオ終了ごとに指揮官に与えられ、レベルアップできるようになっている。指揮官の役目がかなり大きな意味をもっているのだ。

そのほか対戦用として新たに5つのシナリオも追加される予定とのこと。いままでにないシミュレーションゲームを期待したい。

指揮官の一人レディン。彼はこれからどう関わっていくのだろう。

シナリオ1は城のなかから脱出することが目的だ。

ジノーグ

避けるが勝ちの超ハードシューティング!!

幻想的な世界を舞台にした、超ハードのシューティングゲーム。こいつは一筋縄にはいかないゲームだ。

●メサイヤ(NCS)／1月発売予定／6,500円(予)／SHT

巨大な敵が登場したが、実はコイツは中ボスだというから驚きだ。

正統派でありながら、独自の世界をもったシューティングゲーム「ジノーグ」。いわゆる普通の横スクロール・パワーアップ・シューティングにも関わらず、いままでのシューティングとはちょっと違った感じをうける。その原因は、なんといっても敵キャラグラフィックの不気味さだろう。写真でもわかると思うが、かなりグロテスクだ。このキャラたちの魅力（?）が「ジノーグ」の特徴なのだ。

では、ゲームシステムや敵キャラについて説明していこう。

まず、パワーアップ方法。これはアイテム制によるもので、ショットの威力、発射数、発射方向など、それぞれ独立したアイテムが用意されている。魔法攻撃は全部で8種類。各魔法アイテムがあり、それを取ることによって使えるようになる。また、ストックシステムの採用により、同じ種類の魔法アイテムを貯めて使うことで、さらに強力な効果を生み出すことができる。

ステージ構成はちょっと変わっていて、各ステージごとに「仕掛け重視」「弾よけ重視」などのテーマが置かれているのが特徴。またステージによっては、突然、背景が縦にうねるといったような演出もあるぞ。

このゲームを制覇するには、とにかく弾をよけることに限る。難易度の高さが少々気になるが、全体的にはかなりいいデキだぞ。くわしくは次号で。

グロテスクの誘惑

ライトニングボルトという特殊攻撃。電撃を放つ。

こいつは人面遭難船? 実は、これは仮の姿なのだ。

ヘビのような敵で、こちらの場所に合わせて突っ込んでくる。

ヴァリスIII

優子の正義が全世界を救う!

パソコン、ファミコン、PCエンジンで発売された「ヴァリス」シリーズ。今回メガドラに移植されるのは、そのシリーズ最新作だ。

●日本テレネット／3月下旬発売予定／価格未定／ACT

昨年PCエンジンのCD-ROMで、リアルなビジュアルシーンが話題を呼んだ「ヴァリスIII」がついに移植される。それも8Mという大容量だから、期待度大。

このゲームの最大のウリであるビジュアルシーンの完全移植は、さすがに無理のようだが、メガドライブのアクション・シューティングマシーンとしての利点を生かした、アクション重視の方向で移植が進められるらしい。しかし、それでも「ヴァリス」の世界を堪能できるくらいには、ビジュアルも入るというから、オリジナルのファンの人も安心してほしい。

グラフィックのすごさが「ヴァリス」のウリ。

倒れている優子に敵の攻撃が!

ミッドナイト レジスタンス

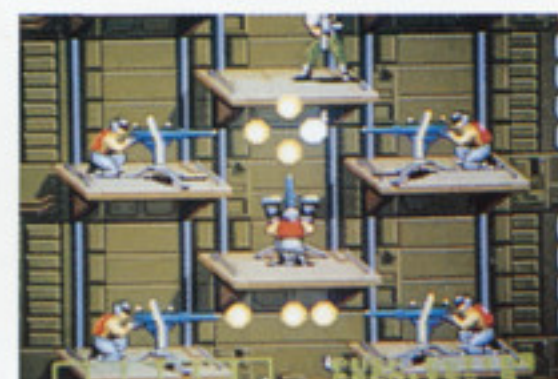
※写真は、すべてビデオゲーム版です

データイースト参入第1弾

メガドラ参入が、期待されていたデータイーストがいよいよ参入! 第1弾は、ビデオゲームの移植だ。

●データイースト／1月発売予定／6,800円／SHT

データイーストが、メガドライブにいよいよ参入する。参入第1弾は、ビデオゲームからの移植「ミッドナイト　レジスタンス」だ。敵を倒しながら鍵を取り、武器に侵入して強力な武器にパワーアップしていくアクションシューティングだ。ビデオゲーム版はループレバーを使用し、2人同時プレイや途中参加も可能だった。メガドラ版のくわしいシステムは、次号以降で紹介していくつもりなので期待してほしい。データイーストでは、この「ミッドナイト　レジスタンス」以降、「空牙」をメガドラに移植して予定だ。

火炎放射器をかかえて、装甲車を攻撃。

敵の攻撃はかなり厳しい。無事に切り抜けられるか。

デンジャラスシード

●ナムコ／12月18日発売／5,800円／SHT

3機合体のバリバリシューティング

ナムコの次のシューティングは、メガドラオリジナルの要素をたっぷり盛り込んだ、アーケードからの移植版だ。

昨年ナムコから発表されたビデオゲームの「デンジャラスシード」が、メガドラのオリジナル仕様を加えて発売されることになった。ストーリーは謎の異星生物の侵攻を阻止するために、地球から発進した最新迎撃機「ムーンダイバー」がエイリアンを撃ちほろぼすというものだ。

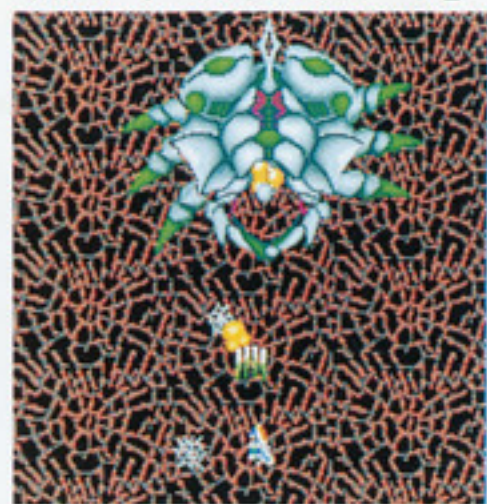
ビデオゲーム版と同じく自機がα、β、γ号の3機あり、面が進むにつれて合体していくことができる。もちろん攻撃力もアップ。そしてメガドラ版では、2機以上の合体時に、フォーメーションチェンジができるようになっている。これは、どれかの機体を主体にすることで、攻撃方向を変えられるシステムだ。

そのほかの違いは、オリジナル面が4つプラスされたことと、特定の面で、ボスを倒した場合と、逃がした場合によって、隠されたラウンドに分岐するという、マルチラウンドシステムを採用していることだ。さらにパワーアップの種類も増えていて、なかなかのデキになりそうだ。

6面までと、メガドラオリジナルの画面を紹介！

ラウンド1

ステージ1の画面。上にいるのはアイテムを出すスパイダーだ。

ボス「トリプルアイ」

クモの巣みたいなものを吐く。

ラウンド2

スコーピオンは、間合いをつめてブーメランのような弾を発射。

ボス「ストライクアント」

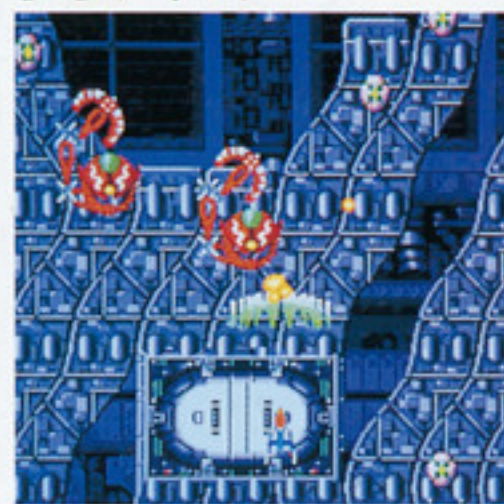
6基のドリルミサイルが強い。

ラウンド3

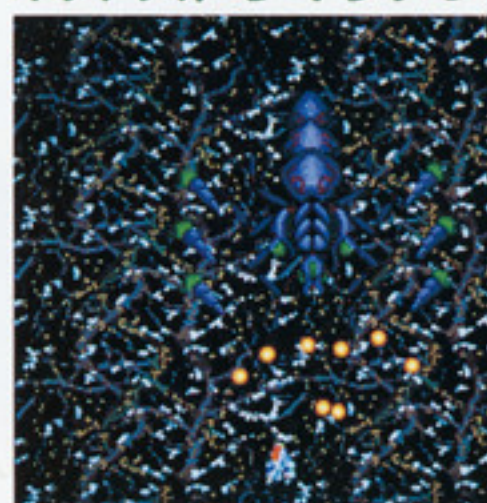
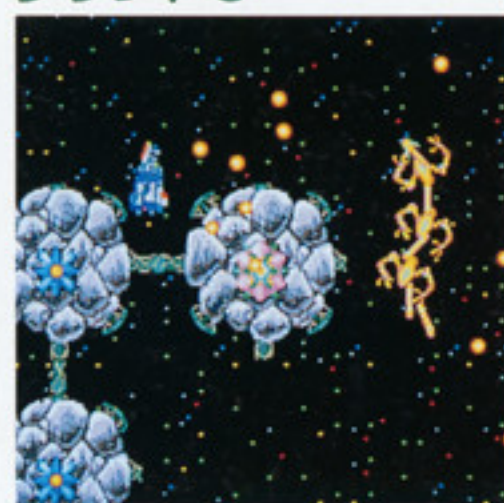
この面からα号とβ号の合体攻撃ができる。

ボス「ローラースネイル」

自機はレーザーで応戦している。

ラウンド4

赤いやつはハンマーデビル。自機はノーマルショットだ。

ボス「ハンターモス」

弾とフェザーチップを降らせる。

ラウンド5

ここから宇宙面になり、3機が合体して、耐久力もアップ。

ボス「マルチスクイド」

メタルスクワームを吐くぞ。

ラウンド6

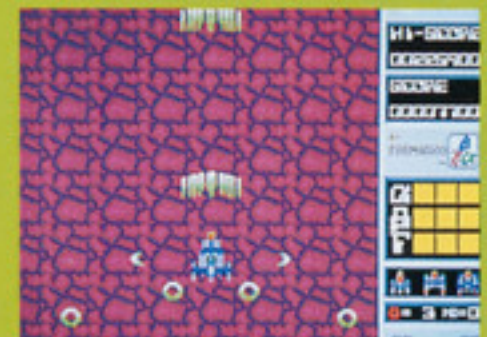
移動戦艦ソードフィッシュだ。

オリジナルの9面だ！

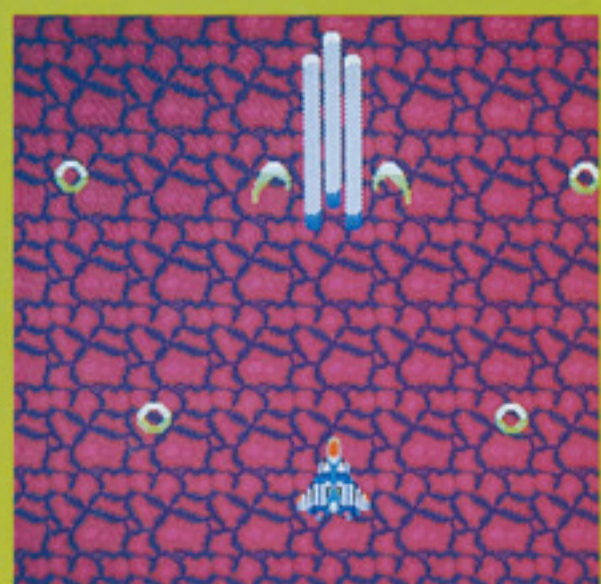
脈動する壁面。ここはどこ？

パワーアップは3種類。フォーメーションで方向をチェンジ！

ノーマルショット

3機合体で、αフォーメーションになっている。前方攻撃が強い。

βフォーメーションは後方をカバー。

γフォーメーションは後方をカバー。

レーザー

レーザーは幅がせまいが、一点に集中して撃ちこめる。

ワイドショット

ワイドは広範囲にわたって撃てるので、ザコに強い。

アリシア ドラグーン

●ゲームアーツ／来春発売予定／価格未定／SHT

8M電撃娘、アリシア登場！

ファンタジー世界を舞台に〝電術師〟アリシアの稲妻攻撃が、ほとばしる！　8M8方向スクロールSHTに腕がうずくのはなぜ!?

ステージ1のボス？　こいつは最終面のボスの卵らしい。

かねがね噂に登っていたゲームアーツの参入第2弾が、いよいよお目見え。8方向シューティングアクション「アリシア　ドラグーン」だ。

モンスターや魔術師が入り乱れるファンタジー世界を舞台にした「アリシア　ドラグーン」の特徴は、なんといっても8方向スクロールと8Mの容量にある。単なる縦や横にスクロールするシューティングとはひと味違った楽しみと8Mならではのグラフィックを満喫させてくれるはず。さらにアリシアの発する〝稲妻〟にボタンを押しているだけで敵をねらい撃つ〝自動照準ビームシステム〟を採用。これは、パソコン版シューティングの名作「テグザー」を思い起こすシステムだね。またプレイヤーを助けて敵を攻撃する〝オプションモンスター〟もウリの1つだ。このオプションモンスターはゲームを進めていくうちに成長していく。しかも成長したモンスターとクリアした面数は、パスワードで保存できる親切設計なのだ。全13のステージは、それぞれ個別の目的をもち、ストーリー的なつながりも重視。オプションの成長といい、RPG的な要素もたくみに組み込んでいる。

次号でも、くわしく紹介するのでよろしく！

オプションにつけたサンダーバード（ドラゴンみたいなヤツ）に注目！

きれいな背景のなかをジャンプ。アクション要素もあるのだ。

STORY

アリシアは、知を司るヴラフマの館に生まれ電術師として育てられた。電術師とは、バシャナ神をあがめ怪物サヴァと戦う戦士である。邪悪なサヴァは、剣や槍の攻撃では倒せない。サヴァを倒せるものは、電術師の発する稲妻だけだ。

アリシアの修業が終わりかけたとき、サヴァを繰り利用しようとする術師ルドガーが現れる。彼はアリシアの師匠を殺害し最強のサヴァであるマンドマルの封印を解く鍵を奪い去った。封印が解かれれば破局が訪れる。アリシアは、マンドマルの復活を阻止するため旅立つ。だが、彼女と行動を共にする者は、ヴラフマの館で友として育ててきたモンスターたちだけだった……。

アリシアのお供、味方のオプションモンスターだ！

ファイアードラゴン	サンダーバード	ファイアーホイール	スモークフィッシュ
口から火の玉を連続発射するたよれるヤツ。	敵の身体にまとわりつく電撃を発する。	敵に体当りしてダメージを与える火の玉。	毒ガスを吐き敵を攻撃。ただし雨に弱い。
フォローゼル	**ブーメランリザード**	**サンダーフェアリー**	**マジックフェアリー**
防御用。複数の個体がプレイヤーを取り巻く。	発射したブーメランが往復攻撃をする。	アリシアの稲妻パワーが倍になる。	アリシアのマジックポイントを回復させる。

アマテラス（仮称）

●講談社総研／'91年4月発売予定／価格未定／RPG

キミは母星を探し出すことができるか？

古代異星人である主人公が、自分の母星を探すため冒険をするというSFファンタジーRPGなのだ。

講談社総研のメガドラ参入第一弾ソフトは、RPG「アマテラス」。初のメガドラ作品ということもあって、意気込みも相当なものだ。

ストーリーはオリジナルのSFもので、古代異星人の子孫にあたる主人公が、数々の冒険をしていきながら母星を発見していく、といった内容。舞台は7つの星系（シナリオ）に分かれている。

そしてアクションゲームと見間違うばかりの迫力ある戦闘シーンがこのゲームの見どころ。

もちろんビジュアルだけじゃなく、敵キャラに挟み打ちされてしまう遭遇シーンなど、システムのほうも充実しているのだ。

戦闘シーン。かなりきれいなグラフィック。

遭遇シーン。
こんな風に敵に挟み打ちされることもある。
FFタイプのバトルシステムだ。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART 1

BEメガホットメニュー

ダライアスII

タイトー／12月20日発売／8,900円／SHT

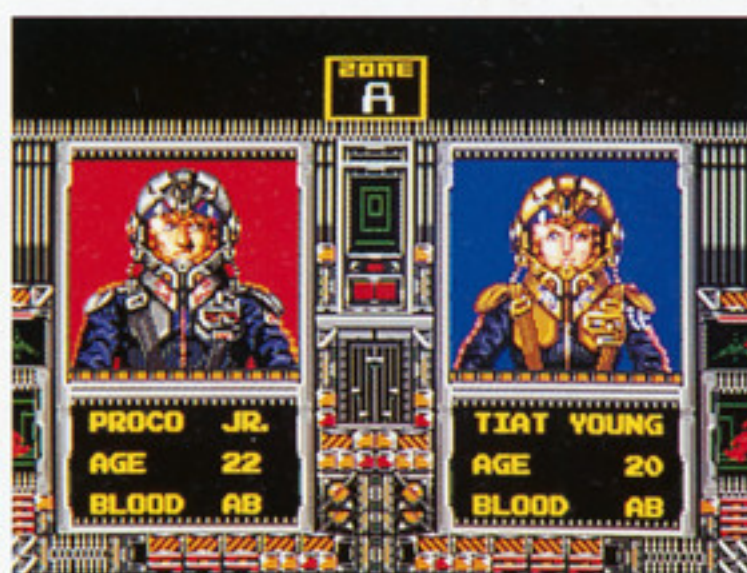
初心者でも腕に自信のある上級者でも楽しめる、バリバリのシューティングだ。数々のゲームに影響を与えた超大作がメガドラで遊べるのはうれしいね。

今年最後の超大作だ

メガドラ版「ダライアスII」は、先月も紹介したとおり、移植の完成度が非常に高いので、読者のみんなも大きな期待を寄せていることと思う。

残念ながらザコキャラの一部と、浮遊遺跡、壊せるブロック、トゲの生えている吊り天井などのトラップは削除されてしまった。

でも、メガドラオリジナルのボスキャラが登場するし、エンディングはアーケード版とは違ったものも用意されているそうだから、おあいこだね。

まだ時期的には少し早いけど、今回はAゾーンの太陽からK～Qゾーンの地球までを、紹介しよう。さらに全部の中ボスとQゾーンまでのボスキャラも攻略するぞ。

2人同時プレイができないのは残念だけど、デモ画面とハイスコア表示はある。

ネーム入れで×××と入れると「H！」になる。ここまで移植するとは……。

Aゾーン（太陽）

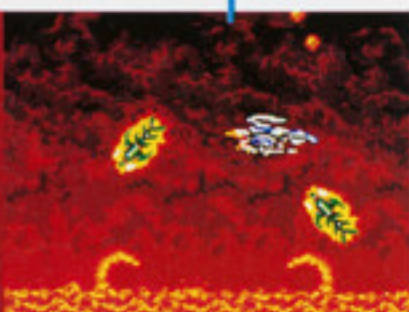
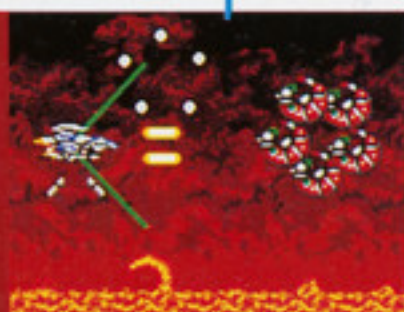
※アイテム……赤、青、緑、黄、青

中ボス……ファイヤーキングフォスル
ボス……ハイパースティング

スキアダム編隊
スタート直後に2編隊で出現する。全滅させてパワーアップだ。

うっとおしいアミド
こいつはS字を描くように飛行して、自機に突っ込んでくる。

マグマ弾
プロミネンスのなかから吹き出す。壊せないが簡単によけられる。

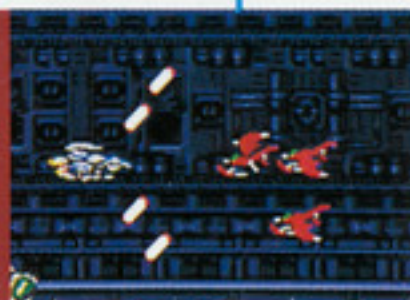
ファイヤーシャーク
中ボスと同時に出現する。スピードは速いのと遅いのがいる。

バルビデカ
5機で固まってくる。ときどき弾も撃つが、たいしたことはない。

真っ赤なアミド
垂直にジャンプして、弾を撃ったあとプロミネンスに逃げてしまう。

※ 各ゾーンに出現するアイテムの順番。赤はミサイル、緑はボム、青はアーム、黄はレーザーのアイテム。イージーランクでもベリーハードでも同じ。途中でミスした場合は虹色アイテムの場合もある。

Bゾーン（水星基地）

アイテム……青、赤、緑、青、黄、1Up

中ボス……グリーンコロナタス
ボス………アロイランタン

ミラーゼ
画面の中央でいったん止まって、破壊できる弾を撃ってくる。

核トーチカ
フタが開いたときに弾を当てると、画面内の敵を一掃できる。

天井砲台
自機が近づくと三角の弾を落とすが、４発ごとに弾切れする。

シャッター
単に出入りしているだけだが、破壊できず、攻撃のじゃまになる。

ジツミ
弱いけど、破壊しないと自機に向かってしつこく弾を出す。

フェナデカ
いきなりワープしてきて、破壊できる弾を全方向にばらまく。

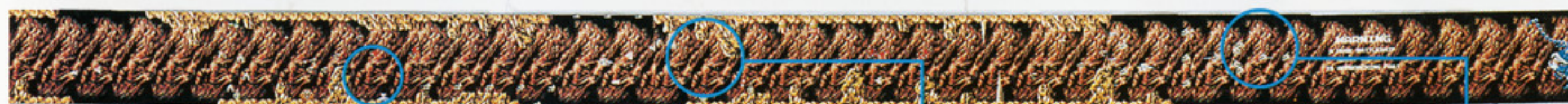
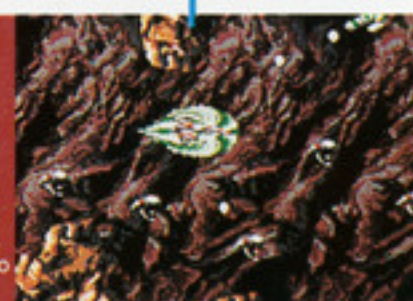
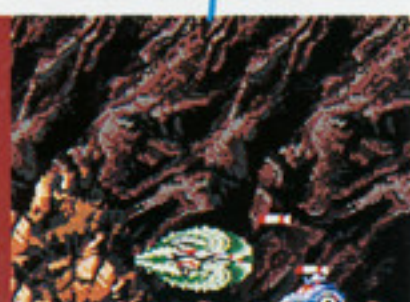
Cゾーン（水星洞窟）

アイテム……赤、緑、青、黄、赤、青、1Up

中ボス……グリーンコロナタス
ボス………アロイランタン

針
地面などからビッと出る。もちろん破壊できない。

ホルム
上下から横一列に並んで現れる。知らないとぶつかりやすい。

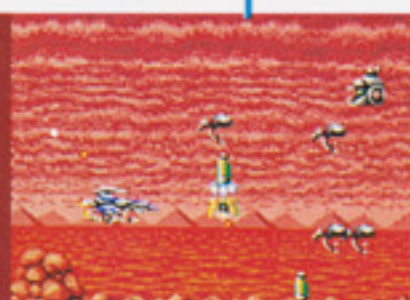
デリドマイド
ここのヤツは、前方からくねくねとカーブを描いて飛来するタイプ。

ベンサー
弾が自機の高さに合わせて飛んでくる。とってもいやらしい。

タジフ
３方向に弾を発射する。耐久力はないので早めにつぶせ！

ソイド
５機編隊で出現し、レーザーをまっすぐに撃ってくる。耐久力あり。

Dゾーン（金星洞窟）

アイテム……赤、緑、青

中ボス……ファッティグラトン
ボス………ドリオサーム

ワ・ガセハ
自機が近づくと、地面などから高速で打ち上げられる。

トモマヤ
一定の周期で短いレーザーを撃つが、１方向のみ。

メテオ
Ａゾーンのとは違い、撃つと４つに分裂するやっかいなヤツ。

ウナギ
後方からゆっくりと飛来してきて、尻から３方向弾を出す。でも胴体の部分を破壊すれば打ち止めになる。頭の部分は破壊できない。

デリドマイド
これは縦にくっついて飛来するタイプ。

マヤリーク
自機が近づくと落下して爆発。爆風に触れるとダメージを受ける。

ダライアスII

Eゾーン（金星付近の宇宙）

アイテム……赤、青、緑、青、赤

中ボス……ファッティグラトン
ボス………ドリオサーム

ワ・ガセハ
大量にくるけど速度が遅いので、めったにぶつかることはない。

タノール
4機で現われ、体をブルブル震わせたあと、ミサイルを吐き出す。

エイセイ
むちゃくちゃに耐久力があるが、攻撃はしてこない。ただ回転しているだけ。

ロロキン
ふらふらと飛来する。あまりにも目立たない、典型的なザコキャラだ。

バルビデカ
宇宙に出現するヤツは弾がよけやすいので、たいして強くない。

ゾイゾビック
ゾイドに立派な体がついて、攻撃力も大幅にアップ。

Fゾーン（金星基地）

アイテム……緑、赤、青、黄

中ボス……ファッティグラトン
ボス………ドリオサーム

レーザー
根元の装置から一定の周期で破壊不能のバリアが張られる。破壊しないと追い込まれる。

ブラーボ
おもに後方からスーっと現われ、弾を出す。動きは単純なので、なんてことはない。

ニータササ
時計みたいな形をしている。威勢よく回転しながら、ババババッと放射状に弾をばらまく。早めに壊せ！

クロドライド
いろんなところで出現する普通のザコ。いちおう出現パターンにバリエーションがある。

フェナデカ
ここでは攻撃しにくい場所や、うしろのほうに出現するくせものだ。

Gゾーン（月の洞窟）

アイテム……黄、青、赤、1Up

中ボス……カトルフィッシュ
ボス………スチールスピン

サンダー
矢みたいなのが1本きたと思ったら、5本に分裂して襲ってくる。

触手
常に自機のほうに伸びてくる。破壊できないけど恐くもない。

タンク
一発で壊れるが、お返しに3方向弾をお見舞いしてくるイヤなやつ。

ノウコ
前からも後ろからも出現。2本足でピョーンとジャンプし、ときどき自機を狙って撃ってくる。ほっとくとガンガンダメージを受ける。

アミド
上下が障害物なので、ここではてこずることうけあいだ。

ホルム
これは後方から縦一列に並んで、突進してくるタイプだ。

Hゾーン(月面基地)

アイテム……青、赤、黄、青、赤、1Up、青

中ボス……カトルフィッシュ
ボス………スチールスピン

メゾヒ
ベンサーと同じように、自機の高さに合わせてミサイルを飛ばす。

ミラーゼ
次々と飛んでくるが、真正面にいれば弾に当たりにくいぞ。

スレイドデカ
耐久力があり、バカスカと弾を吐き出す。パワーがないと負ける。

エアバイク
高速で現われて直角に曲がり、自機に向かって特攻してくる。

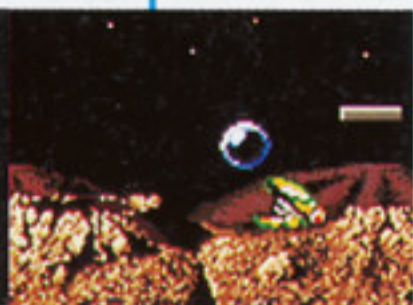
タノール
白いタノールはすごく弱いので、あっという間に消え去ってしまう。

タンク
天井にはり付いているタイプも、いやらしさに変わりはない。

Iゾーン(月面)

アイテム……赤、青、緑、赤、青、1Up、赤

中ボス……カトルフィッシュ
ボス………スチールスピン

アワビ
パカっと開いて泡を1個吐く。そのしぐさがけっこうかわいい?

モノリス
クラックスのタイルみたいに、空中で回転している。

メゾヒ
ここには2機もいるので油断すると2連チャンでミサイルをくらう。

ホルム
こいつの出現場所は覚えておかないと、いいようにあしらわれるぞ。

核トーチカ
たいした敵も出ないので、ここのは役に立たないかもね。

スレイドデカ
高速のレーザーを好き放題にぶちかましてくるタイプだ。

Jゾーン(宇宙空間)

アイテム……青、緑、赤、青、1Up

中ボス……カトルフィッシュ
ボス………スチールスピン

早くも中ボスが!
スタート後、数十秒で出現するイカ。障害物がないから、戦いやすいのが利点。

バルデビカ
今までのとは違い、画面外から包囲を縮めるように出現。後方にいるヤツが手ごわい。

浮遊する核爆弾
ここの核は破壊すると、炸裂弾が強敵になるから、あえて使用しないほうがいい。

ここで1Up
このステージはアイテムが少ないので、慎重にいかないとバリアがなくなりやすい。せめて残機だけでも増やしておこう。

再び炸裂弾
他に敵はこないから無視しても大丈夫。下か上に位置していよう。

大量のバルデビカ
さっきと同じタイプが3隊も出現。パワーアップはまだあるか?

Kゾーン（地球基地）

アイテム……黄、緑、青、赤、緑

中ボス……ストロングシェル
ボス………リーダイン

サイクリン
ブラーボ、ロロキン並の平凡なザコ。へたすると区別がつかない。

炸裂弾
うっかり撃つと、お返しの弾でひどい目にあう。無視するしかない。

コブラ
地球だけに出現する。あまりにも大量に出るので、ミスったときはどうにもならない。

オデヒ
自機を確実に狙って、3方向弾を発射。優先して攻撃しよう。

ワ・ガセハ
先っぽが見えているので、ぶつかるオマヌケさんはいないでしょ。

エアバイク
前に出ておかないと、壁にじゃまされて体当たりをくらう。

Lゾーン（地球の廃虚）

アイテム……黄、青、緑、赤

中ボス……ストロングシェル
ボス………ヤマト

オデヒ
このゾーンではあちこちにいて、さんざんに苦しめてくれる。

ミカタテカ
後方から4機で出現。誘導弾とレーザーを残して去っていく。体当たりに注意。

フネヤドカリ
船の残骸かと思ったら、いきなりヤドカリになって3方向弾を撃つ。少し歩くと再び船になるが、攻撃は防げない。なんとなくにくめないヤツだ。

バルビデカ
このへんにくると、弾のスピードも動きも速いので気をつけてほしい。

スクロール中も注意!
上下スクロールはこのゾーンだけではないが、不意打ちされることが多い。

Mゾーン（北極）

アイテム……黄、青、緑、赤、黄

中ボス……ストロングシェル
ボス………リーダイン

トモマヤ&メテオ
パワーがないと、レーザーと分裂したメテオにおされる場所だ。

ゾイド
このフォーメーションのゾイドはレーザーがよけにくい。

ベンサ
ミサイルも速くなっているし、2機で迎撃されるからつらい。

オデヒ&ロロキン
普通なら難しいことはないが、パワーがない場合、このように混合して攻撃されるとパニックになる。せめて最終面まではミスはしないように。

レーザー&マヤリーク
マヤリークを狙っても、攻撃がレーザーに遮断されてしまう難所だ。

Nゾーン（基地から廃墟へ）

アイテム……黄、緑、青、赤、黄、緑

中ボス……ストロングシェル
ボス………ヤマト

せまい地形
ここは地形がせまいうえに、いやらしいザコも出現する。パターンを覚えよう。

フェナデカ
汚いことに画面後方に出現する。斜めレーザーがないと、かなり難しい地点。

上昇後に中ボス
ここではほかの敵との混合攻撃がほとんどないので、じっくりと戦える。

コブラ大隊
あらゆる方向から攻撃ヘリが取り囲む地帯。ホバリングのあと、方向転換する芸が細かいヤツだ。一度はじっくり観察してみよう。

地上物に注意
トモマヤやタンクが多いので遠まきに攻撃するといいぞ。

Oゾーン（海底）

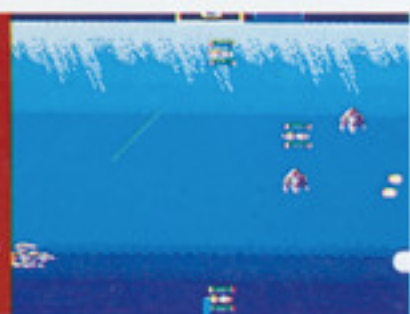
アイテム……青、赤、緑、黄

中ボス……ストロングシェル
ボス………リーダイン

スレイドデカ
スクロール直後に高速レーザーを吐きながら出現。絶対に覚えておくように。

ここにもアミド
どこにでも現れるこいつには、本当にムッとくるぞ。

触手
上下から接近してくるけど中央にいれば、引っこませる必要もない。

取り逃しに注意
後方からのスキアダムはへんな場所で破壊するとパワーが取れない。

エッグ
破壊できないイガイガを漂わせる。早めに破壊するのが望ましい。

ダメ押しのフェナデカ
ここでは警告の最中にまで出現する。休んでちゃいけないよ。

▶ 中ボスごときに負けるな！

今回は、来たるべき日にそなえて全6種類の中ボスを攻略しておこう。

ファイヤーキングフォスル

Aゾーンに出現する。5方向弾を出したときに、距離をあけて口を狙えば難しいことはない。最終面の一部に出現するヤツは、弾の速度と周期が速いので、手ごわくなっている。

ときどき、撃ちもらしたファイヤーシャークに当たってしまうこともあるぞ。

グリーンコロナタス

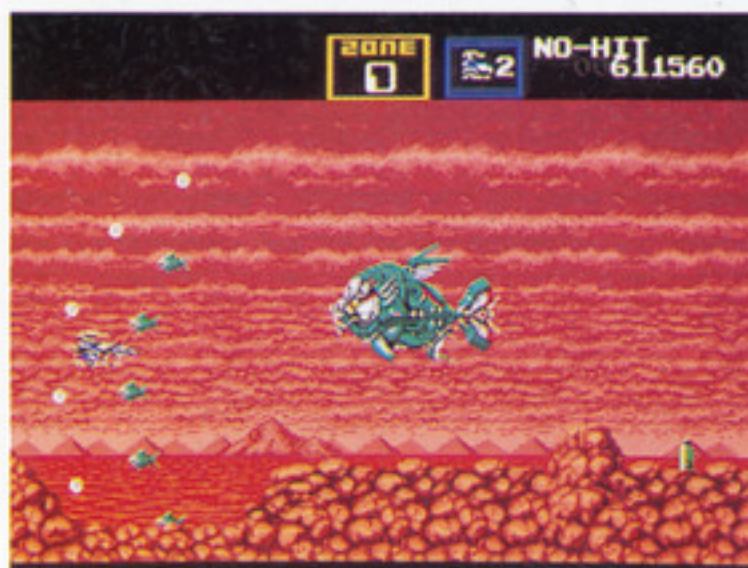
最初に回転しながら出現したときは、撃ってもムダ。完全に開いたところで、顔の正面にくっついて撃てばレーザーにも当たらない。再び円盤に戻ったときは体当たりに注意。

顔面にギリギリまで近づいて連射。へたに距離をとると、かえって難しいよ。

再び円盤状で、8方向弾と体当たりをする。ナースみたい。

戦闘が長びくと、オトシゴのミサイルで痛手をこうむる。

ファッティグラトン

フォスルとほぼ同じ攻略でいい。弾を出す直前までは近づいて撃ち、そのあと弾の発射にあわせて、ななめ後方に逃げよう。最終面ではレーザーを吐くから距離をあけること。

弾を出す前に接近して攻撃。うまくいけば一瞬で倒せる。危なかったらさがれ！

カトルフィッシュ

こいつは上下の太い足から火の玉、体の中央から短いレーザー、そして３方向弾を２連射という攻撃パターンだ。火の玉とレーザーは同時にくるので、上か下に大きくよけて、そのあと３方向弾が出ると同時にきり返そう。３方向弾のすき間をくぐるのは、失敗しやすいので、やめたほうがいい。

太い足を２本とも破壊したら、上下によけながら中央を撃とう。だんだん真っ赤になっていくぞ。

火の弾は自機を狙ってくるが、針状のレーザーはまっすぐに飛ぶだけだ。

３方向弾は自機に向かって発射されるから、まわりこむようによけてしまおう。

足を取っても油断するな。３方向は撃ちどめにはならないぞ。

ストロングシェル

こいつは５方向弾と誘導弾を出す。パワーがあってもなくても、ギリギリまで接近して、頭が出たところを連射しよう。グラトンと同じように、一回後ろに逃げるといいぞ。

パワーがあれば、弾を出す前に接近戦で破壊できる。グランドと同じ要領だ。

エレクトリックファン

ビデオゲーム版のオクトパスと同じように、集中した弾と、幅のあるウエーブを高速で発射する。イソギンチャクに変更されたおかげで、足を破壊しなくてもいいのが楽だ。

こいつもカトルフィッシュと同じく上下に大きくよけながら、口の部分を撃てばいい。ただしスピードがだんぜん速いので、腕に自信がないかぎり近づいて撃つのはやめよう。

とくに集中した弾は、うっかりくらうとアームがなくなってしまう。

集中弾は意外と速い。常に動きながらよけなければ、激しくダメージをくらう。

地形がじゃまなのでウエーブが怖い。君の腕が試されるところかもね。

▶ WARNING! ボス戦艦を沈めろ!

ハイパースティング

これは離れぎみに口を撃つだけでいいが、レーザーだけに気をつけよう。１機破壊すると後ろからも１機出現するが、核トーチカが同時に出るから楽勝だ。

弱いからといって上にまわりこむと泣きをみるハメになるぞ。

１機目はミサイルで倒し、残った核で２機目を破壊すると楽だ。

アロイランタン

ビデオゲーム版と違って、水星のボスになったので、攻撃方法もちょっと変わっている。口からビビビビとレーザーを出すのは同じだが、ちょうちん（？）から出る弾は、撃つと８方向に破裂するのだ。

うっかり連射してしまうと、破裂した弾でボロボロにされてしまうので、弾がやんだときにちょうちんを撃ったほうがいい。その際はレーザーにも注意しよう。まあ、正面にいなければ当たらないんだけどね。

ちょうちんは無理に破壊しなくても、半安全地帯があるので、そこで口だけ撃っていてもいいぞ。慣れてしまえばそのほうが簡単だからね。

ちょうちんから出る弾は弾道が決まっているから、見切るのは簡単だ。

しかし、撃つと破裂してめんどうなことになる。レーザーにも気をつけろ。

ななめレーザーがあれば、ここが半安全地帯だ。ちょうちんの弾も当たりにくい。

ドリオサーム

画面右から現れ、尻から出す弾と、誘導弾で攻撃。ときどき体当たりもしてくる。

誘導弾などは、パワーアップしていれば適当に撃っているだけでいいが、体当たりはよけるのにコツがいるので書いておこう。

こいつが体当たりをするときは、画面の右か左でS字になり、いったん動作が止まる。

そのときに、距離をあけて上のほうに位置しておき、体当たりがくる直前から下に移動していけばいい。

ビデオゲームでの攻略とまったく同じというわけだ。

こうして画面を横切っているときは、意外と逃げるのは簡単だ。

S字に一時停止したあとの体当たりだけは確実によけられるようにしたい。ビデゲー版をやっていたなら簡単。

スチールスピン

本体のまわりに卵(？)を回転させて防御しながら、誘導弾と放射状の弾、レーザーで攻撃してくる。

放射状の弾は死角があるから大丈夫だが、パワーがないと誘導弾にやられるかもしれない。長いレーザーは発射される前に前ぶれがあるので、落ち着いてよけよう。

卵を破壊すれば弱点の口を狙えるようになるぞ。点数かせぎをしたいのなら、後ろにまわりこんでヒレを3つとも破壊しよう。しっかりパワーアップしているのなら、離れて撃っていれば大丈夫だ。

ビデゲー版は核で卵を全壊できたが、メガドラでは地道に潰さなければならない。

レーザーも放射弾も、敵の本体に対してこの位置を保っていればまず平気だ。

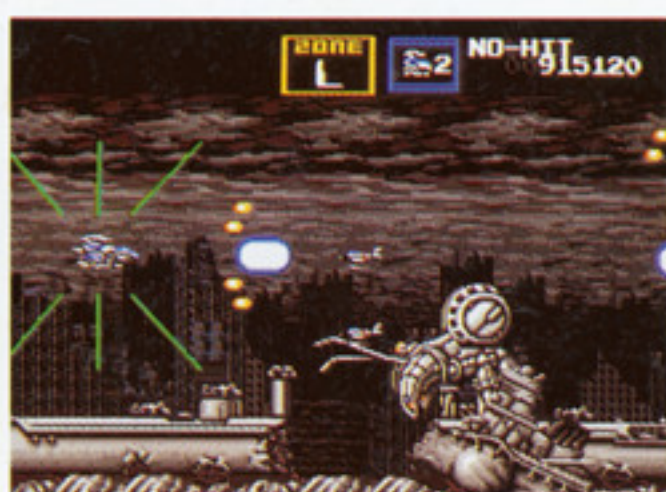
ヤマト

WARNINGの警告が出たらぼーっとしていないで、ヤマトの砲台が現れると同時にバリバリ攻めまくろう。

スクロールが止まったころに、砲台を最低でも1つは潰しておかないと、画面のはじに追いつめられて、反撃もおぼつかなくなるぞ。ヤマトの本体は、砲台をすべて破壊（かなり難しい）するか、一定時間たつと飛び出してくる。最初は戦闘機との混合攻撃があるので、あまり近づかないでカラを破壊しよう。

丸い部分がむき出しになると、特殊な誘導弾を発射してくる。しかも本体の移動速度がグッと早くなるので、体当たりで死ぬこともあるぞ。誘導弾は離れて、1つずつ上下によけるしかないが、タイミングが悪いと何発もくらってしまう。

戦艦大和が全貌を現す前に、この砲台だけでも破壊しよう。あとが楽になるからね。

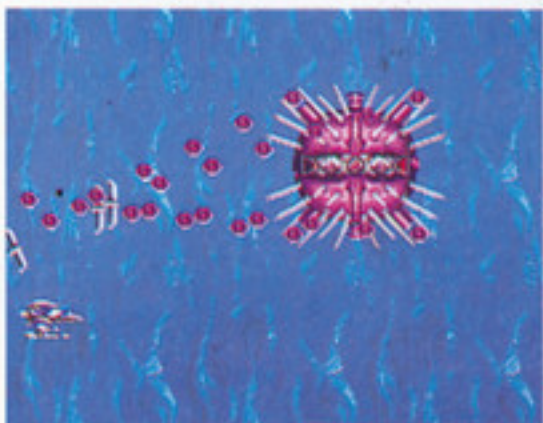
戦闘機は耐久力があり、体当たりしやすいので距離をとって戦おう。ヤマトもまだ遅いぞ。

カラがはずれたとたんに、移動速度がアップする。ここから本番だ。

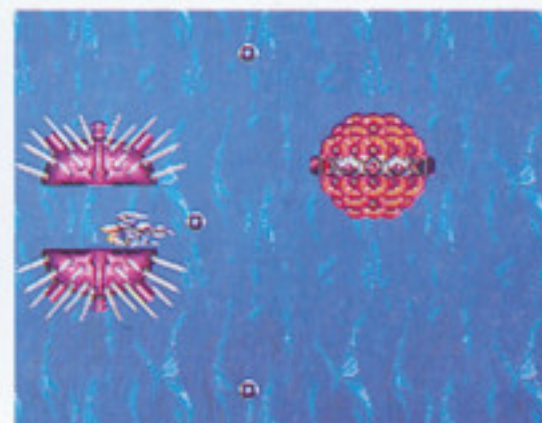
誘導弾は画面のはじまで離れて、上下へリズミカルによけるのが理想的なんだけどね……。

リーダイン

画面の上から降りてきて、まず4本の足を自機に向かって伸ばしてくる。これは、伸びる前に動きが止まるので、上か下に移動していけば当たらないだろう。ときどき針を飛ばしてくるが、これも前ぶれがあるから大丈夫だ。足をすべて破壊すると、カラをはずして上下からサンドイッチ攻撃、本体からは放射状の弾を往来させる。弾は同じ軌道を行ったり来たりしているだけなので、よけまくる必要はない。サンドイッチ攻撃もはさんでくるときに、カラの動きが止まるから、そのときに座標をずらそう。

爆発したら終わりかと思いきや、今度こそ本当の本体がおでましになる。見てのとおり、さっきのような弾と、触手で攻撃してくる。触手は、上に巻いているときは上から、下のときは下から振り回してくることを覚えておこう。弾はさっきと同じようによけられる。

足のアタックは前ぶれがあるので、簡単に見切れる。

怒りのサンドイッチ攻撃。よく見るとはさむ前に動きが止まる。

ときどきフェイントもかけるので、あなどれない。

最後はムチのような攻撃で抵抗する。触手の巻きぐあいが下にあると……。

下からブウンと伸びてくる。知らないと直撃されてパワーアップがパーだ。

アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険

セガ／11月21日発売／4,800円／ACT

あのミッキーマウスがメガドラで登場!! ディズニーキャラクターのイメージそのまま再現した、ファンタスティックなグラフィックのアクションゲーム だよ──。

かなりハードなアクションゲームなのだ

永遠のアイドル、ミッキーマウスを主人公(主ネズミかな?)にしたゲーム、「アイラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険」は、その見た目のかわいらしさとは裏腹に、かなり難易度が高いアクションゲームなのだ。

ヒップアタックをうまく使おう!

それではゲームシステムを説明しよう。まずは操作方法だが、十字レバーの左右で移動して、下でしゃがむことができる。A～Cボタンでジャンプとショットが使え、オプションでボタンの設定を変更できる。また、ジャンプボタンは、ジャンプのほかに水中を泳ぐときにも使うが（水中移動の際、ジャンプボタンを押してないと沈んでしまう)、なんといっても一番よく使うのはヒップアタック攻撃のときだろう。普通の場合、この方法で敵を倒すからだ（ショットはアイテム制なので、弾数に制限があるのだ)。ちなみにヒップアタック攻撃とは、ジャンプしたときに下にいる敵を〝しりもち〟で倒すという攻撃で、ジャンプボタンと方向キーを下に入れればできるのだ。

マイキャラはパワー＆トライ方式で、パワーが0になるとミッキーは倒れてトライが1つ減り、トライがすべてなくなるとゲームオーバー。難易度は3段階に変更でき、全5ステージ。それでは次のページで簡単にステージ紹介をしよう。

STORY

ここは〝ベラ・シティ〟。美しく平和なこの町で、ミッキーマウスは、彼のガールフレンドのミニーマウスと楽しい毎日を過ごしていました。かわいくて誰からも好かれるミニーは、町じゅうの人気者でした。ところがたった1人だけ、彼女をねたんでいる者がいました。それは〝まやかしの魔法〟を使う魔女だったのです。

ある日のこと、ミッキーとミニーは仲良くハイキングに出かけました。すると突然空が真っ暗になり、いなびかりとともに魔女が現れて、ミニーをさらっていってしまいました。どうやら魔女は、町はずれにある自分の城へとミニーを連れていったようです。

ミニーを助けるためにお城へ向かったミッキーは、お城の入口で老人に出会いました。その老人の話によると、魔女は〝まやかしの魔法〟を使って、なんとミニーと姿を入れ換えようとしてるらしいのだ! しかし、城に隠されている7つの宝石を集めれば、その魔法を破ることができるというのです。

果たしてミッキーは7つの宝石を探し出し、無事ミニーを救うことができるだろうか?

ゲーム画面はこうなってる

POWER 敵に触れたり攻撃を受けるとパワーが減る。パワーがなくなるとミッキーは倒れるのだ。

TRIES ミッキーがトライできる回数。回数が0になるとゲームオーバーになるので注意。

ITEMS ショットアイテムを持っていると、その数が表示されるのだ。

SCORE 敵を倒すと、スコアが加算されていく。

★アイテムだよん★

ここで紹介したのは、ほんの一部。取ってもマイナスになるアイテムはないので、できるだけ取るようにしよう。

パワー1個分だけ回復できる。パワーが満タンのときはスコアが1,000点増えるぞ。

トライの数が1個増えるミッキーの帽子みたいな形のアイテムなのだ。

ショットアイテム。敵に投げつけることができる。ただしそのステージでしか使えない。

ショットアイテムが10個増える見た目は意味ありげな皮袋のようなアイテム。

STAGE1

ステージ1は森のなかの面。最初は、それほど辛くない。ショットアイテムのリンゴを確実に取っていこう。穴に落ちるとストックが1つ減るのでロープをうまく使うことがコツ。EXITを抜けると今度は大きな葉っぱが空中に浮かぶ面。ここに登場するスパイダーは、けっこうやっかいだぞ。

再び森に出るともう夜。枝から枝へ幽霊の顔をふんずけながら渡っていこう。

ボスは、木の切株のお化け。体当りしながら木を揺らしてドングリを落として攻撃してくるぞ！

いやっほーい！　ターザンのようにパワーアップを取っちゃえ。

いくらなんでも、このリンゴは、投げられない。助けてー！

この面、巨大なクモの巣と宙に浮く葉っぱ。

幽霊の頭を利用してジャンプ＆ジャンプ！

こんなところに宝の山を発見！ラッキー。

STAGE 1のボス登場。笑い顔がヤナ感じ。

STAGE2

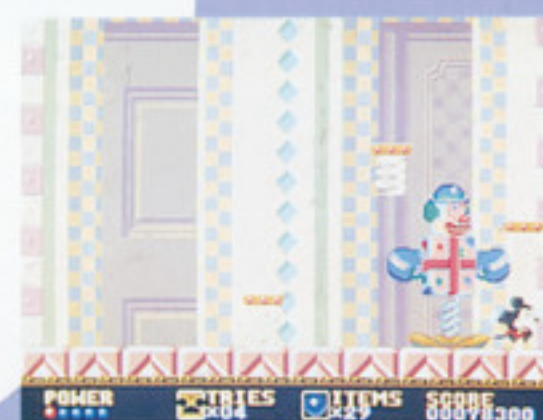
扉を開けるとそこは、おもちゃの国。スタートしてすぐEXITが見えるが、鍵がかかっている。鍵は一番上のほうにあるぞ。ゼリーのプールは沈むとやられてしまうので、連続ジャンプで切り抜けよう。画面上にある上下の矢印を取ると画面の上下が反転し、敵を全滅させることができる。でも次の矢印を取るまで画面は反転したままだ。ボスはびっくり箱のお化けみたいなやつ。ジャンプのあと、パンチを繰り出すのでしゃがむかジャンプでよけよう。そのうち頭を引っ込めてバネが飛び出してくるので、これを利用して顔面へヒップアタックだ！

EXITを発見したと思ったら鍵がかかってるじゃないか。

びっくり箱も油断してはいけない、危ないトラップだ。

やっと鍵を見つけて一安心……でも。

ゼリーのプールに沈んでしまわないようにジャンプ！

印刷ミスじゃないよ。上下が逆さまになってるんだ。

こいつがボス。バネが飛び出してくるが当たってもノーダメージ。

STAGE3

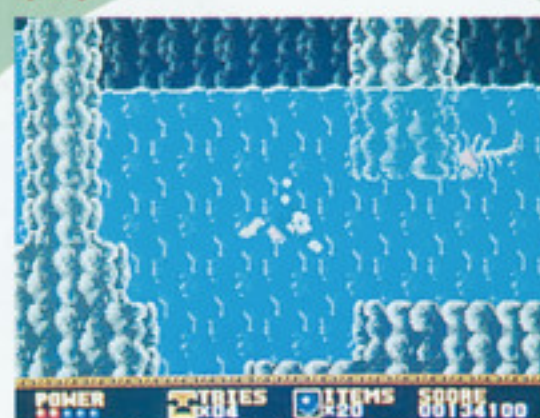
このへんからゲームは、けっこうハードになってくる。崩れる橋や岩などのトラップも盛りだくさん。地上を進んでいてもなかなかEXITが見つからない。ここはひとつ水中を泳いで行って出口を探そう。

お次は、滝の流れる古い遺跡のような面だ。コウモリが飛び回り、突然土砂が落ちてきたりと障害が多いうえに一歩でも足を踏み外すとアウトだぞ！

キミの指先にミッキーとミニーの生命がかかっている。がんばれミッキー！

3つ目のドアの向こうはどうなっているんだろう。

渡っているそばから橋が崩れていく。

こうなったら出口まで泳いでしかない。

こんなところに出ちゃった。さてこの先は!?

滝の流れる石造りの建物。お城のなかか!?

土砂崩れがミッキーを襲う。巻き込まれるな。

MONSTER LAIR

セガ／12月22日発売／定価6,000円／SHT

キャラクターのカワイイことでは右に出るものなし！　大好評の「モンスターレア」のメガドライブ版がいよいよ登場だ。今月は前半部分の3ステージを簡単に紹介しよう。

見ているだけで楽しい極彩色の冒険物語

とにかくキャラクターがカワイイ！　このゲームのいちばんの特徴はこれにつきる。確かに2人同時プレイだし、難易度もちょうどいい。1ステージ2面構成なんてのもウレシイし、アイテムも豊富だ。しかし、それにもましてウレシイのがキャラクターデザインのかわいさと、色の美しさなのだ。まさにメガドライブの面目躍如といったところ。他のマシンじゃこの画面は出せないぞ。（X68000は別だけどね）。どハデなアクションや難しいシューティングもいいけど、たまには女の子でもさそって、こんな楽しいゲームで何も考えずに遊ぶのもいいんでないかい。

メガドライブならではの豊かな色彩。ただ見ているだけでも全然あきないのだ。

ゲームは1～2人用。1人用の場合は、プレイヤーのキャラは自動的にレオになる。

ストーリー

ここは、以前モンスターランドと呼ばれた国の山々に囲まれた、高原の小さな村。そこには、かつてこの国の平和のために戦った勇者の伝説がいまも残っていた。幼なじみのレオとプラプリルは、ある日、伝説を確かめるため森のほこらに向かった。そこで2人は赤い火の玉が森に落ちるのを目撃する。そして、勇者の武器を発見した2人の前に、1匹のドラゴンが現われ告げた。「奴らがまたやってきたのだ」いま、歴史は再び繰り返し始める。

カプセル取ってPOWER UP!!

シューティングの基本は、なんといってもパワーアップ。それぞれのアイテムの特徴を考えて、場面場面で上手に使い分けよう。

スパイラル

手裏剣のような武器が、プレイヤーのまわりを回転する。攻撃と防御を同時にでき、攻撃力も大きい。ただし、回転半径があまり大きくないので、敵に接近しないと攻撃できない。

ミサイル

攻撃力はあまり大きくないが爆発の炎が消えるまで敵に打撃を与え続ける。ボタンをはなすと同時に爆発するので、遠くへ飛ばしたいときはボタンを押し続けなければならない。

ワイドリング

攻撃力は通常弾なみだが、飛距離に比例して弾が分裂して上下に広がり、巨大なカベとなって敵を粉砕する。連射し続ければ敵をまったく寄せ付けない、最高の防御武器。

ファイアーボール

炎の玉を前後に同時に発射する。威力は通常弾と同じだ。当然、後ろから敵がくる場面でもっとも役に立つ武器だが、かなり連射がきくので、前からくる敵に対しても便利な武器。

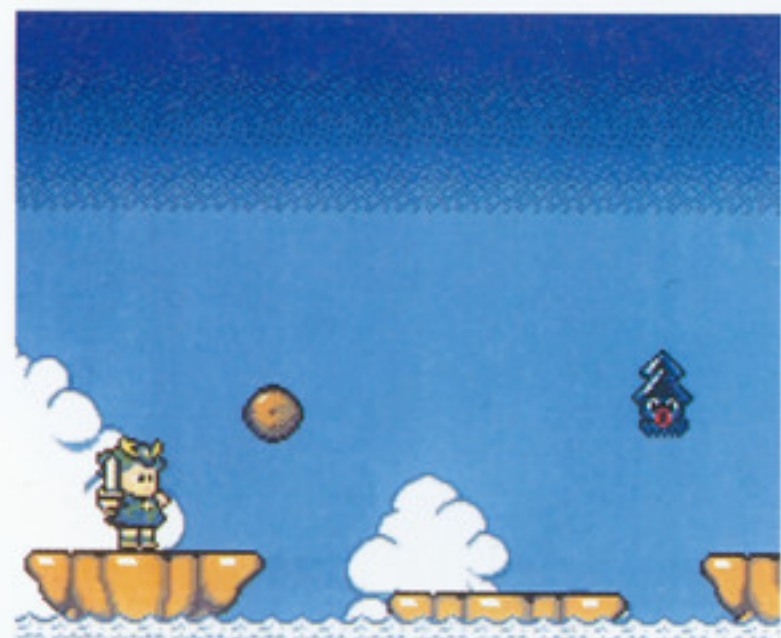
ビーム

ボタンを押しっぱなしで連射できるが、ボタンを連打するほうが弾数は多い。威力は通常弾と同じだが、射程が長く、画面の端までとどくのがウレシイ。意外と使いやすい武器だ。

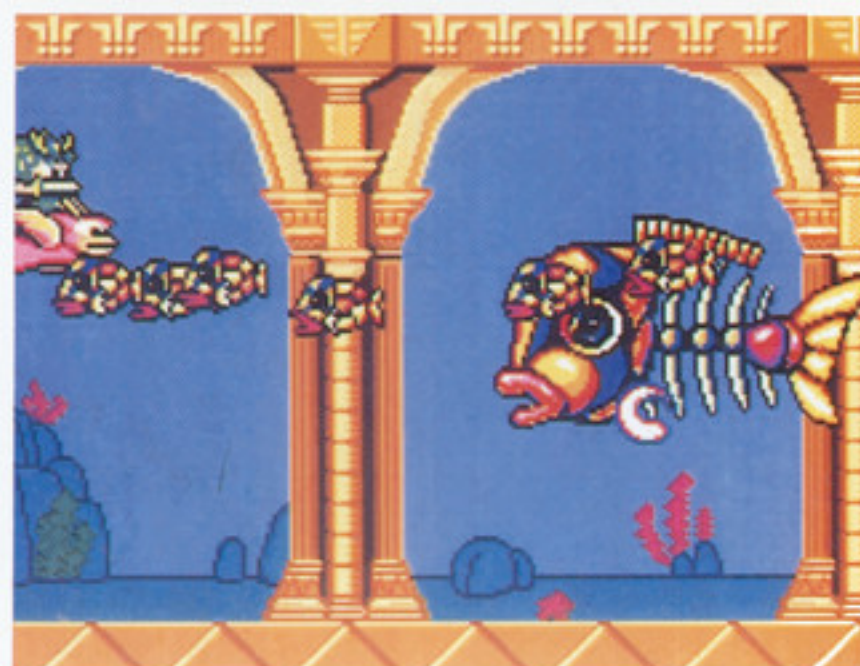
ビッグファイアー

攻撃力はスパイラルと並んでゲーム中でいちばん。巨大な炎がプレイヤーのまわりを回転する。敵に当たっても炎は消えないので、すき間ができにくいのも特徴のひとつだ。

ステージ1

最初のステージは海岸だ。巨大化したヤドカリや、凶暴なトドなどがプレイヤーの行く手をふさぐ。まあ、最初のステージから強い奴がゴロゴロ出て来るワケはない。落ち着いてやれば、特に問題になるような敵はいないだろう。むしろ、このステージではマップ自体の仕掛に気をつけるべきだろう。なんでもない岩が足を乗せたとたん海に落っこちる、なんていう仕掛がいくつかある。そんなときは連続ジャンプで対岸の岩に飛び移ろう。この先も同種のトラップがあるので、そのための練習というわけだ。通常弾だけでもクリアは可能だが、それぞれの武器の使い方の練習もしておいたほうがいいだろう。

岩の上をピョンピョン飛びながら移動。常に足元に気をつけないと、海にドボン、だ。

見かけは強そうな敵だが、実際はたいしたことはない。気楽にいくのだ。

サイケなサカナの大群だ！

ステージ1のボスは、ウロコをサカナに変身させて飛ばしてくる。距離をおいてワイドリングで攻撃だ！

ステージ2

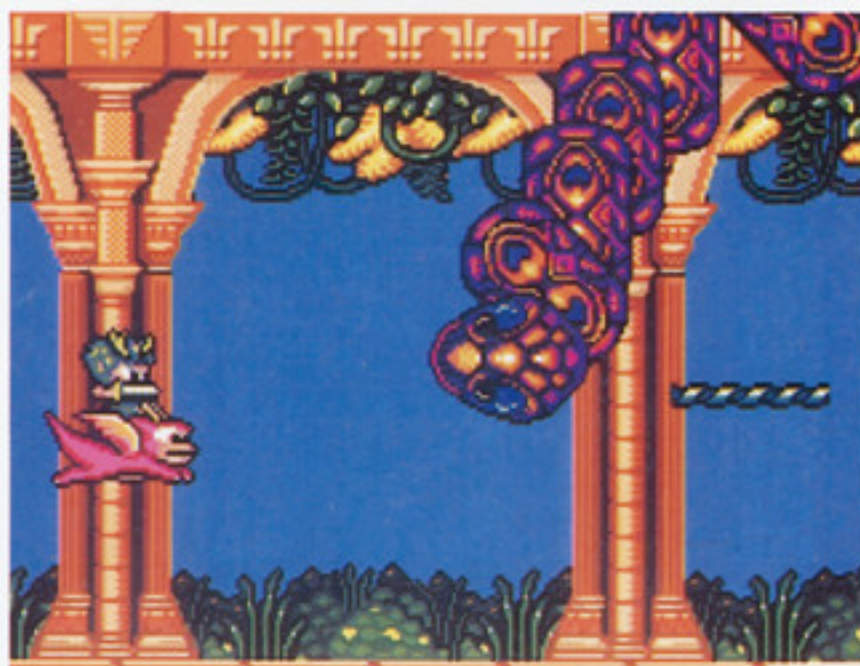
第2のステージは森（というよりはジャングル）が舞台だ。敵もサルやヘビといった大型のものが出てくるようになる。ステージ1のようなトラップはないが、後ろから襲ってくるやつもいるので、けっこう大変だ。通常弾だけではちょいとツライかもしれない。

しかし、いいこともある。このステージでは、妖精が出現するのだ。妖精は最初シャボン玉に入って出てくるが、玉を割って触れると、一定時間無敵にしてくれたり、フルーツをケーキに変えてくれたり（ケーキは1つ食べるだけで全回復するのだ）してくれる。これをうまく使えば、前半のアクションステージは楽勝のハズ。あとは、後半のシューティングステージのことも考えて体力を温存しておけば、楽々クリアだ。

→ばかデカイヘビの群れ。1発や2発ではビクともしないぞ。連射連射でやっつけないと、次々と出てくる、イヤなやつなのだ。

←ちょっとナマイキそうなサル。でもやられたときの表情はけっこうカワイかったりする。樹の上から飛び降りてくるので気をつけて。

右上の2匹のヘビの間にいるのが妖精だ。地上近くに降りたときにすばやくタッチしよう。

アナコンダもビックリの巨大ヘビ

ステージ2のボスは大ヘビ。長いシッポに当たらないように気をつけながら、強力な武器で頭を狙え！

ステージ3

第3のステージは地底。洞窟の中を延々歩いて行くのだ。起伏が激しく、死角が増えるので、かなりきびしくなってくる。手の届かないところにも攻撃できるワイドリングやビッグファイアーが欲しいところだ。敵の動きも複雑になってくるし、何よりも1～2発では死なない奴も出てくる。マップ自体も移動する岩などがたくさんあるので、一瞬たりとも気を抜くことはできない。武器を手に入れたら、敵は見つけると同時に叩くぐらいの気持ちでいたほうがいいだろう。

後半のシューティングステージでは大量のコウモリを相手にしなければならない。連射のきく武器を選ぶのがコツだ。

モグラの大群。群れで襲ってくるやつが多いので、場合によっては逃げたほうがいいかも。

せまい洞窟の中では、ピョンピョンはねてくる敵をよけるのはかなり苦しいぞ。

これぞ地底の王者・巨大コウモリ

ステージ3のボスは巨大コウモリ。小さなコウモリを飛ばして来るので、できればビッグファイアーが欲しいところだ。

シャイニング&ザ・ダクネスを語る

――かつてドラゴンクエストⅢ、Ⅳの中心的スタッフだった高橋宏之と内藤寛の２人が、新会社を設立しメガドライブで新作を発表した。その名は「シャイニング&ザ・ダクネス」。“体感RPG”と名づけられたこの作品は、９１年３月の発売に向けて急ピッチで開発が進められているものの、いまだ謎につつまれた部分が多い。だが、少しずつそのベールがはがれていくにつれ、この作品がRPGの新たな潮流になる確信が強まっていくのだ。

そこで今回は高橋・内藤の両氏に、タイトルも正式に決定した「シャイニング&ザ・ダクネス」の世界観や魅力について、たっぷりと語ってもらうことにした。ゲームの楽しみを奪ったりはしないから、みんなじっくりと読んでほしい。

僕らはゲームで夢を語りたかった……

――最初に、「クライマックス」という会社を設立したきっかけと現在の状況をお話ください。

高橋（以下高）　もともと私と専務の内藤は前作の仕事を通じて友人どうしになりまして、お互いに仕事の面なんかで共感できる部分というのがあったんです。どんなものが作りたいのかという夢の部分で共通していたし、その当時もいっしょに作っているものがあったんですが、それにはいろんな制約がありましてなかなか思うようにできなかったんです。

でまあ、現状に満足してなかったお互いがうまくかみあって新会社設立という形になったということだと思うんですけど。

――そういった考えがあったなかで、今回のゲームを作るに至ったきっかけと、経緯を話してもらえますか。

高　物を作ってて、一番してはいけないことは途中でやめちゃうことだと思うんです。そういった意味でドラクエⅣというのものは我々にとっては、ファミコンという媒体を通じては“やるべきことはやっちゃったかな”という気持ちにさせてくれたんです。

まあ、一区切りついたところで“じゃあ次は何をやるんだろう”といったことになったわけですが、その辺のところは内藤専務に詳しくしてもらいましょう（笑）。

内藤（以下内）　僕はドラクエⅢ、Ⅳと作ってきたんですが、実際Ⅲ、Ⅳを作ってきた人は大勢いるわけで、そのなかであれだけのゲームを作っても僕に限らず、結局自分名前というものは出てこないんです。ドラクエに限らず他のゲームでも“このゲームは誰が作ったんだ”というような、言い換えれば、この世界でのスター的存在は誰もいない。

かつてプロ野球の世界に、王、長島といったスターがいて子供が野球にあこがれたということがあったわけですが、この業界はいろんな複雑な仕組みによって名前が出せない部分というのがあります。だから僕は、そういった子供たちが憧れるような存在になってみたいというのがあったんですよ。

――確かに、ゲーム業界生え抜きのスターとかはいませんし、開発スタッフの名前とかも、ほとんどでませんものね。堀井雄二さんだって、他に本職をもってましたし……。

ドラゴンクエストⅢ、Ⅳでチーフプログラマーを務めた内藤寛氏。現在、㈱クライマックス専務取締役。

高　たとえば内藤専務でいえば、Ⅲ、Ⅳとかの実質的なプログラムというのは彼がやってきたわけですから、そういった意味では、もうそういうふうに呼ばれてもおかしくない実績は残してきてると思うんですよね。自分のやった実績を正当に評価するのは非常に難しいことなんですけど、今この業界もそれを問われているなという気がするんですよね。

実際、この業界が伸び盛りのころは僕だけでなく、みんながのめりこんだゲームという

シャイニング&ザ・ダクネスの世界

「剣と魔法の世界」とか「ファンタジー」といった言葉には子供だけでなく、大人も魅力を感じることだろう。誰もが一度は夢みるそんな憧憬を満たしてくれるのが、「シャイニング&ザ・ダクネス」の世界だ。

舞台となるのはストゥームサングとよばれる国で、人間やホビット、エルフ、ドワーフ、そして神々などが共存している……。闇に生きる大魔導師や己の剣技を磨く円卓の騎士、美しいお姫様に、伝説の魔法使い。そんな聞いただけでもワクワクしてきそうな世界が用意されているのである。このゲームには世代を問わずにタップリとひたってほしいと思う。

㈱クライマックス代表取締役高橋宏之氏。ドラゴンクエストⅢでは広報担当、Ⅳではアシスタントプロデューサーを務める。

のはいくつもあったはずなんですよね。でも現在そういったゲームがあるのかなといえば、少し疑問な部分あるし、業界自体が壁に突き当たっている部分があるような気がしますね。だから、『クライマックス』なり、内藤寛なりがスターになるということは、新しい流れとして業界も活性化するでしょう。

もう一つやりたいなと思うのは、RPGはいま見る限りウィザードリィタイプとか、ドラクエタイプとかいわれているぐらいのもので、あとはゼルダだとか、イースタイプだとかぐらいなんですよね。でもアプローチの仕方というのはもっとあるという気がしてたんです。その新たなアプローチの仕方が今回のゲームなんです。そんな偉そうな意味じゃないんですけど“あっ、なるほどな。こういうスタンスのとりかたもあるんだな、こうした物作りの考え方もあるぞ”というのをすごく見てもらいたかったということですね。

——具体的にシャイニング＆ザ・ダクネスの話に移りたいんですが、このゲームのだいたいの世界観はどういったものなんでしょうか。

高　僕や内藤専務の好きな世界というのはウォルト・ディズニーなんです。特に私なんかはディズニーで育ってきたようなところがありますから。やっぱり今でもディズニーってすごいなと思いますしね。で、僕の年代は今の東京ディズニーランドに行ってる年代なんかよりも少し上になっちゃうと思うんですけど、世代に左右されないで人気を博してるし、そういった意味ではああいうのがいいんじゃないかなと思ってるわけです。できればそういうものを感じられるような世界観なりストーリーを作りたいというのがあるわけです。たとえばスピルバーグの『グレムリン』なんていうのは、スタンスがそれこそディズニーの映画なんですよね。あのハラハラドキドキする、そういうものをゲームの中で表現できないかといった考えに立って作ってみたいと思い、内藤専務もすごく共感してくれて、今こうやって作っているわけです。

——ウオルト・ディズニーの作品の中で、お好きなのを一つか、二つあげるとしたら何ですか。

内　僕は、東京ディズニーランドに入ってすぐ右にある無声映画が好きなんですよ。ショッピングアーケードの所にあるんですけれど、４つくらい同時にやってるんです。白黒で言葉をしゃべらなくてあれだけの表現力があるって素晴らしいなと思うし驚きですらある。だから僕は、ああいったシンプルでいて、すごい感動を与えてくれるものが好きですね。

高　僕はわりとミーハーですからね(笑)。今見てみるとたいしたことなかったなって思ったんですけど、それでも忘れられないのが『眠れる森の美女』なんです。もちろん『不思議の国のアリス』ですとかも好きです。

とにかく劇場用のディズニーの特にアニメは大好きだったんですよね。

だからそういうものを感じさせてくれるようなものがほしかったんです。

——今回の作品で中世的な剣と魔法の世界を選んだ理由はその辺と関係あるわけですか？

高　これは内藤専務と共通した意見なんですが、ファンタジーというのは剣と魔法だけじゃないような気がするんですよ。さっき言った「不思議の国のアリス」なんかは剣と魔法の世界じゃないですし、なんだかよくわからないけれども、突拍子もないことが起きてどんどんストーリーが展開していく魅力があるんですよね。僕は剣と魔法に限らずファンタジー、もっというならばディズニーのファンタジーワールドというのはすごく好きなんです。

ただ、今回RPGをやろうとしたとき、剣と魔法の世界というのはすごくわかりやすいし、男の子だけではなく、女の子も憧れる世界だと思うんです。

ですから、今回僕たちが作るんだったらRPGじゃないのかなと。それで、RPGをやるならばそういうふうに憧れをもてる世界のほうがいいだろうということで、やっぱり剣と魔法の世界になったわけです。

That's Entatainment!
それが「シャイニング＆ザ・ダクネス」だ！

——具体的なストーリーを差し障りのない程度に話してください。

高　すごくわかりやすい世界で全然難しくないですね。既存のRPGというのはいわゆるフィールドマップ上でキャラクターが動いて、モンスターが出てくるというタイプが多いんですが、こうしたタイプのゲームではあんまり話というのは展開していかないんですよね。だいたいその町で起こったことを、なんかのアイテムを持ってくると終わっちゃうみたいな完結型だと思うんですよ。

今回のはⅣの世界でも少しやってることなんですが、自分がこうやってきたことでこのストーリーはどう動いていくのかな、逆に言うと自分がどうやって動かしていこうというふうに展開していくようなストーリーになっ

魅力あふれるキャラクターたち

本邦初公開の登場人物イラストだ。絵の感じは最近流行のアニメ調ではなく、ディズニー的な雰囲気がただよう……。

主人公
王宮一の騎士を父にもつ若き剣士。名前は自由につけられる。

プリンセス・クレア

マーリン

ビルボ

「多くのゲームを見るかぎり、あくまでゲームとしてしか語られていないのかな、という気がしますね」

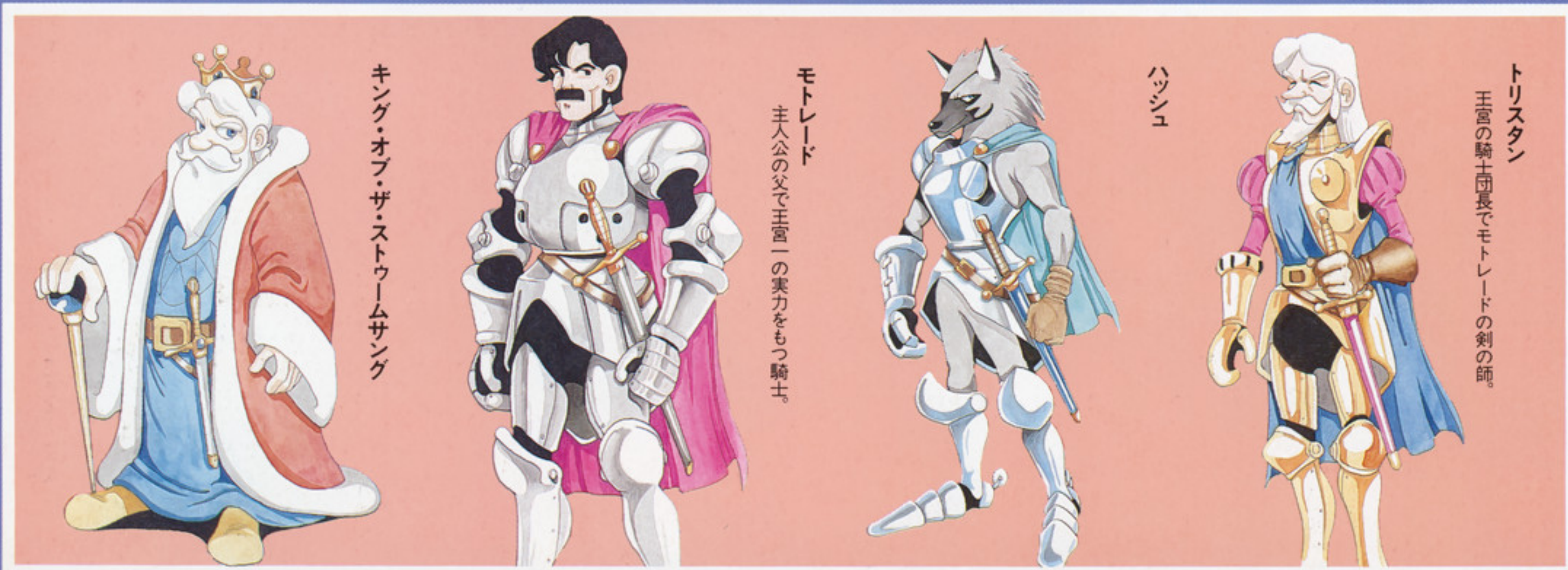
てるんですよね。
——キャラクターは、主人公は主人公で存在して、名前も固定されているんですか？
高　いや、名前はつけることができます。
——主人公とか、脇役とかは固定ですか。
高　固定ですね。
——それぞれのキャラクターは、背景に何か今までの生い立ちみたいなものをもってるのですか？
高　今回の作品では、もちろんセリフやメッセージの出し方とか、世界観をすごく大事にして作ってますが、よりエンターテーメント性を大事にしていますので、特にストーリー展開に力を入れてあります。

最近のゲームというのはゲームに入る前のストーリーが長いと思うんです。なんか、それだけでも外伝が作れちゃうようなくらい（笑）。でもそれは、絶対ゲームの中では見えないことだと思うんですよね。僕らは基本的にはゲームのなかでしか語らないで、すべてゲームでわかってほしいと思ってますんで、変に重々しいものを前につけるとかってことは全然してないです。ゲームにはすんなり入っていけるだろうし、ものすごく楽しいうちに終わっちゃうんじゃないかと思いますよ。
——イベントの数もかなりたくさんあるんですか。
高　そうですね、イベントを多くする方向で作っています。意識はしてませんが、たぶんゲームのストーリーの長さとかいろんなものを考えるとイベントの多さは並じゃないと思うります。
——モンスターの出現とか、そのあたりの演出もすごいみたいですが。
高　そうですね、言ってみれば、戦闘なんかは、ストレスなしに進んでいくのが当たり前だと思ってるんです。そういったゲームの基本的面白さプラス、どれだけみんなが驚いてくれるようなことができるかっていうことが大きな要素なんじゃないのかなというふうに思ってますから。
——３Dダンジョンタイプのシステムにした理由と、他の３ＤダンジョンRPGとの違いは？
高　僕らはもっとゲームにリアルさがほしいと思ってたんですよね。どういうリアルさかというと、ひとつにはモンスターなんかが出現したら本当は「ギクッ」とか「ゾクッ」とか「エッ」とかいう感覚が、きっと思うと思うんです。ところが、フィールドを歩いてていかにも戦闘モードに入りましたよという感じでモンスターが並んだら、そういったショッキングな感じというのはないですよね。
——３Dだと、目線がちょうど歩いてる高さから出てくる感じですよね。
高　そういったお化け屋敷的なドキドキ感がほしかったなと。もともと３Dになったのはそういう簡単な理由ですね。まあ、メガドライブであれば、３Dでもっとすごい体験ができるゲームが作れそうだという気持ちもありましたし。とにかく、そういうリアルな感覚といったものを追及していくと３Dだろうなって、わりと自然に決まりましたね。

実は僕セガファンなんですよ

——ところで、かつてはドラクエシリーズという、いわばセガの天敵ともいえる作品を作っていたお二人が、どうして今回の作品をセガのメガドライブで出すのだろう、といった素朴な疑問があるんですが……。
高　まあ、ひとつにはセガさんと縁があったということですね。確かに、なんで任天堂から出るニューマシン（笑）で出さなかったのかという疑問もあるでしょうが、現時点でいえばメガドライブというのは、もう２年の実績がありますよね。それにCPUが68000ですし、開発のノウハウも十分ある。別に両者を比べたとかいうわけではないんですが、やっぱり出始めのマシンというのは、開発関係に問題が起こることが予想できますし……。

ま、そういうことを別にしても、内藤専務は「スペースハリアー」を死ぬほどやり込みましたし、おそらくセガが好きなんじゃないかと……。
内　セガファンなんですよ（笑）。
——ゲームの音楽なんですが、具体的にはど

「内藤専務の退社時間は異様に早いですよ（笑）。でも、開発ってノッちゃえばドンドン進みますから」。

トリスタン
王宮の騎士団長でモトレードの剣の師。

ハッシュ

モトレード
主人公の父で王宮一の実力をもつ騎士。

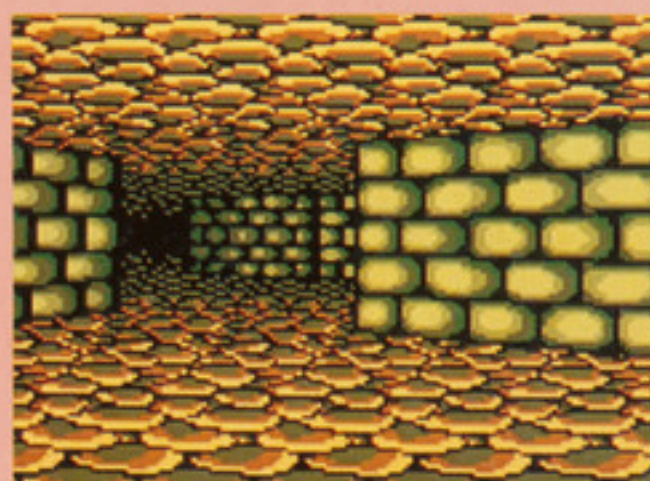
キング・オブ・ザ・ストゥームサング

んな感じでしょうか？なにかイメージしたものでもあればお聞かせください。
内　それは秘密です(笑)。正直なところまだそれはひかえたいですね。僕も会社の人間も含めて記憶のある限り、この手法をとっているゲームというのは多分ないと思いますし、なおかつ発表しちゃうと、わりと簡単にまねされそうだというので、ちょっとまだ伏せときたいなというのがあるんですよね。まだ決定しているわけではないですが方向性というのはあるんですけどね。
高　彼は、音楽監督もやってますから（笑)。
──十分期待はしてもよいということですね。
高　と思いますけどね。

余計な苦労はさせませんよ

──魔法のシステムや、レベルUPのシステムなど、システム的にはわりとオーソドックスなんでしょうか？
高　レベルUPのシステムはオーソドックスかもしれないけど、魔法のレベルUPはオーソドックスじゃないですね。なにしろこのゲームは、簡単簡潔を目指してるんで基本的にはウインドーというのもなくしたいと思ってやってるんですよ。
──視覚的なものでみせるとか？
高　これが出来上がったときに、“なんだ、ウインドーがあるじゃないか”といわれるとシャクだし、これからテストプレーなんかで不備がでてくるかもしれないので断言はできないですけど、それこそプレーヤーが慣れてきたらワンタッチに近い感触ですべてこなせるようなつもりで作ってるんで…。
内　基本的にマニュアルなしでもできなきゃいけないというコンセプトで作ってますし、このごろじゃ多分、みんなマニュアルなんか見ないんじゃないですか。とにかく、ここでどうすれば扱いやすいかということを考えながら作った感覚ですよね。戦闘モードとかでのコマンド入力とかを文字で決めるのはなるべく避けたいなと思ってますから。
──今回の作品は、街中や、城などの基本的なところは全部3Dなんですか？
高　そうです。
──実際、人との会話とかは？
高　しますよ。3Dのシステムも今までにないシステムなんですよ。某誌でマイト&マジックの街中だと書いてあるんですよね。そういうのとはちょっと違うんです。なるほど、こういう3Dもあったのかという感じじゃないのかなと思います。コロンブスの卵みたいなもんですよ。
──発想の転換みたいな…。
高　そうですね。
──そういえば、マッピングしなくてもなんとか進めるようにしてあるそうですけど、具体的にダンジョンにかなり変化があったり街中でもかなりヴィジュアル的に変化があるということですか。
高　そうですね。内藤寛は車を運転したときに道を覚える名人なんです(笑)。多分、看板とか特徴のある所で覚えてるんじゃないかと思うんですがそれと同じ感覚で歩いてもらいたいというか。あそこに宝箱があったが、あそこの宝箱は取った。あっちのは取ってないから新しいところに入ったぞみたいに。
　だから自分自身がダンジョンの中を歩いていたら何から何まで同じということはないでしょうし、もしあったとしたら、それは逆にトラップなんじゃないでしょうかね。例えば、ダンジョンが碁盤の目のように通ってたらきっとわかんないと思うんですよ。「碁盤の目を三つ歩いてから左に三つ…」とかだと訳わかんなくなっちゃいますよね（笑)。
──戦闘場面とか冒険の場となるのはすべてダンジョンですか？
高　そうですね。大きく分けてアドベンチャーエリアと会話とかの街のエリアに分かれるという感じですね。
──街ではなく、地表を3Dで歩くとかは？
高　そいうのはないです。
──全部、地下でつながっているんですか？
高　つなげちゃうかもしれないですね（笑)。まだお見せしてないとっておきのやつがあるんですけどそれがメモリの関係で入るかどうかという所もあるんですけど、すごいのも結構ありまして規模の問題もそれに絡むという。ただ、1メモリも、1ミリも、無駄にはしていないので、そうとうの手の込みようですよ。作ってる立場からいうのもなんですが、僕はわりとゲームを買わない人間なんですけど、きっと自分なら買っちゃうなと思うほど、い

賞金かせぎカムシン

老師ゼノー

マッピングいらずのダンジョン

上の写真をみてもよくわからないかもしれないが、視点をかえようとしているところ。「ファンタシースターⅠ」のダンジョンのようになめらかにスクロールするぞ。

驚きの連続のモンスターたち

ゲームに登場してくるモンスターは、絵だけでなく出現のしかたもかなりの演出がなされている。下の通称「水たまりモンスター」は出現に7コマも絵が使われている。

一見すると地味なタイトル画面。じつは変更されるかもしれない、とのこと。

いデキです。

絶対期待は裏切りません

——もしかしたら、アイデアがメモリの容量でつぶれるかもしれないということで、シリーズ化にして次作につなげるということは？
高　今のところは、全くシリーズ化しようとかは考えてないんですが、ただこの世界観だけは大事にしていきたいと思ってるんですよ。その世界観の居心地がよければいろんな角度から遊んでみたい気がするんですよね。
　例えばディズニーの世界だったらその世界でいろんな角度からアプローチしたものを楽しめるという部分がありますよね。だから一つしっかりした世界観で楽しい世界を作って、いろんな角度からもアプローチしてみたいなという気はしますね。
——それではおひとりずつ、ここを見てほしいとか、読者に何かメッセージがありましたらお願いします。
内　僕は、イベントを見てもらいたいです。内部的には技術的に非常に大変なことをしているので、見る人が見ると“これ、すごいことをしてるんじゃないの”ってわかるだろうし、普通の人が見ても“ああ、素晴らしい。見た目がきれいだな”とか“いいな”といった部分がわかってもらえるんじゃないかと。
高　そうですねぇ。細かいことを言ったらきりがないくらいに、今までにないことをやってるんです。そういった意味では全て見てほしいと言うことになってしまうんですが、例えばさっきいったようにダンジョンはアニメーションしてスクロールしていくように進みますし、横を向けば、自分の視野の通りに動いてくれるという、これこそリアリティなんですよね。以前にも３Ｄで切り替えとか、スクロールするものがありましたが、それらだと自分の動きに対する認知度というのは非常に低いんですよね。でも、僕なんかは３Ｄに対してすごく憧れをもっているんですよ。だから、そういった意味では今回の作品では３Ｄに感じている自分の憧れを全部満たしたいなと思っているんですよ。ですから、そういった期待感をもっていただいていいんじゃないかなと思います。
　もう一つは、このゲームの戦闘システムもよくできているんですよ。内藤なんかも“これけっこう、面白いよ”なんて言いながらやってるぐらいだから（笑）、完成度も高いです。ですから、ダンジョンだとか、お城だとか、街中だとかを“おおーっ”と思うだけじゃなくて、戦闘シーンなんかのビジュアル部分も大切にしたいですね。
　それとシナリオの緻密さも堪能してほしいですね。話がすごく滑らかに進行していきますし、現状のままでいけば、多分気に入っていただける世界が表現できるんじゃないかなと思いますので。
——最後にセガユーザーに一言お願いしたいんですが、一部では肩身の狭い思いをしていた人もいると思いますので、そのへんをふまえて自称セガファンの内藤さんから。
内　もう肩身の狭い思いは、させないぞと（爆笑）。当然、僕自身、セガのマシンしかもっていないわけじゃないですが、このゲームに関してはセガユーザーサイドということになりますね。セガユーザーのなかにもファミコンをもっている人がかなりいると思うんですけど、ドラクエとは違ったユーザーフレンドリーなゲームができるんじゃないかと思っているんで期待してください。まあこの作品は、ドラクエにこだわらないでやってほしいなと思うし、ドラクエのスタッフが作ったからといってメガドラでドラクエの続編ができるだとかドラクエと同じものができるということは全然ないですから。とにかく、期待は裏切りませんので、発売を楽しみに待っててください。
——どうもありがとうございました。

邪悪なる魔導師に、王宮の強者どもが恐れおののきし中、王宮を救う勇者現われたり

　さて、今回の特別インタビューはどうだったかな？　発売まではまだまだ日があるから、ストーリーの内容などは控えめにしておいたけど、高橋・内藤両氏の話を聞いただけでも「シャイニング＆ザ・ダクネス」への期待はだいぶ膨らんだんじゃないかな。
　思えば、セガが１つのソフトに発表会を行うこと自体初めてだったし、今回のように外部スタッフ中心に大作を手がけることも初めてだ。まさにこの作品に対するセガの意気込みのほどが、うかがえるというものだ。
　まあ、そんなことはさておき、もっとストーリーを知りたい読者もいるだろうから、ほんの少しだけ紹介しておこうかな。
　主人公は16歳の少年で、彼の父は王宮ナンバーワンの騎士モトレード候。彼の剣の素質は、いまだ開花していないものの、新米戦士として騎士団長のトリスタンのもとに預けられ、日々鍛錬に励んでいた。そして、そんなある日、今年も平和と豊作を祝う祭りの日がやってきたのだが……。
　というところで続きは次号のおたのしみ。

ゲームギアの評判は？

特別企画

ファイト一発！ PART 2

メガドライブ

セガの新ハードとは何か！

年末と来年のラインナップは？

ゲーム図書館の評判は？

CD-ROMの進行状況は？

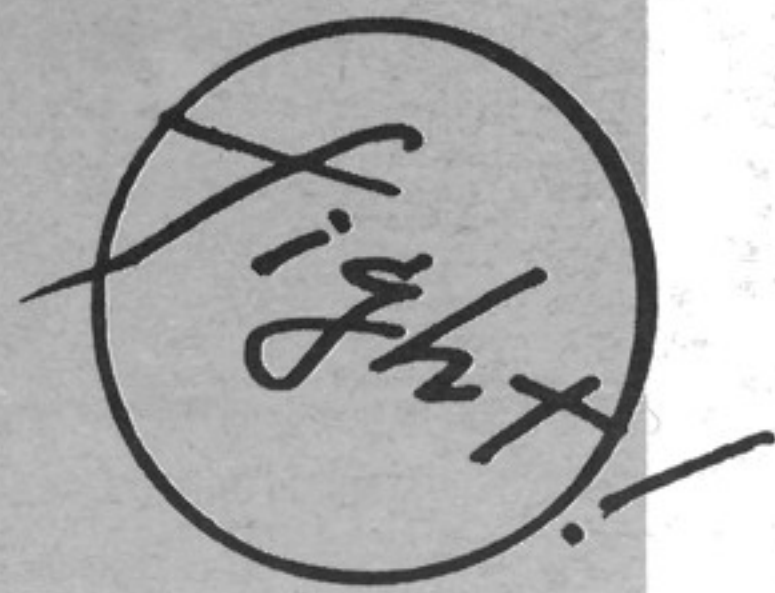
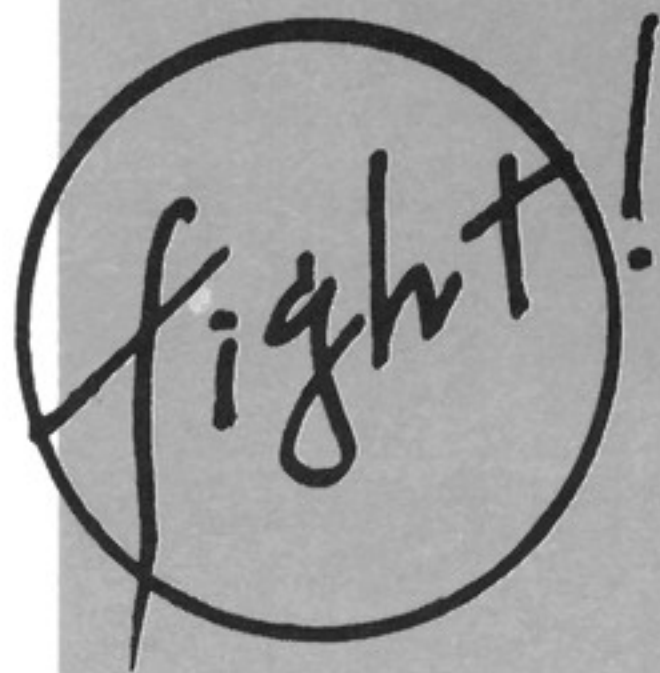
最近メガドライブの周辺が騒がしい。いよいよ新ハードが出るのか、メガドライブはどうなるのか、とウワサがウワサを呼び、挙げ句の果てにメガドライブIIの話までとび出す始末だ。

これからという時期にセガはどうするつもりだ。という読者の声に応え、さっそく緊急インタビューを行った。

事実は、ともかくこの記事を読んでもらうことにして、こうしたいろいろなセガの動向を、お馴染みの佐藤さんと鎌田さんに語ってもらうことにした。

この先まだまだメガドライブにがんばってもらわなくては、150万ユーザーが承知しないのだ。

というわけで、好評企画第2弾“ファイト一発！メガドライブ”。

セガは何を考え、メガドライブは、どこへ行こうとしているのか。

ゲームギアの反響は

——10月6日に発売されたゲームギアですが、反響はどうでしょうか？

鎌田■発売日に約3万台出荷しましたが、おもに玩具店、デパートを中心に販売しました。

面白いと思ったのは、いままでメガドライブにしても、だいたいセガファンといった人たちに買っていただいていたんですが、ゲームギアに関しては、4割強の人たちが、セガのハードをもっていないんです。いわゆるファミコンしかもってない人たちなんです。

ですから、メガドライブやマスターシステムを販売したときと、ちょっと違った手応えを感じています。

——TVチューナーパックの反響はどうですか？

鎌田■TVチューナーパックは、ゲームギアを購入する人たちの7割が購入予定という状況です。

TVチューナーパックがオプションにあるということで、ゲームギアは、幅広い年齢に受け入れられているようです。

——メインの購入層は、どのくらいでしょうか？

鎌田■メインは15〜17歳ですね。しかし、20歳以上の人たちもけっこういるんです。一方8〜9歳ぐらいのユーザーもいて、かなり幅広い層に購入してもらっているようですね。

——ソフトの反響はどうですか？

鎌田■ゲームギアの発売と同時に3作発売したわけですが、「スーパーモナコGP」「コラムス」の評判がいいですね。これらに比べると「ペンゴ」は、もうひと息という感じです。

でも、「ペンゴ」もゲーム雑誌などではけっこう評判がいいので、セールス的にいい結果を出してくれると思います。

ゲームギアのソフトの展開

——サードパーティーの反響は、どうなってますか？

鎌田■サードパーティーは、現在20社ぐらいです。そのなかで、年内に発売を予定しているところは、すでに発売ずみのウルフチームさんの「斬GEAR」を除いて2社、1月に5社あります。

——サードパーティーは、来年以降も増えていくんでしょうか？

鎌田■増えていくと思います。

——とすると、1カ月に何本も発売されるような状態になりますね。

鎌田■そうなると、飽和(ほうわ)状態になるので、発売日の調整は行いたいと思います。

発売と同時にゲームギアを買った人は、平均すると、1人当たり1.6本ぐらいのソフトを買ったというデータが出てます。

適当な数量をサードパーティーのみなさんとよく話し合いながら決めたいと思います。

——最近メガドライブのソフトは、セガが質に重点をおくような内部システムを作って、それがうまくいっているように思うんですが、ゲームギアも同様に、自社、サードパーティーを問わず、発売前のソフトの内容に対して、セガが、なんらかの要望を出していくんでしょうか？

鎌田■ある程度の要望は、出していくつもりです。

お互いによく理解し合いながら、質を落とさないようにしていこうと思ってます。

メガモデムいよいよ始動

——10月にはメガモデムを使ったSNN（セガ・ネット・ニュース）とセガ・ゲーム図書館もスタートしましたね。

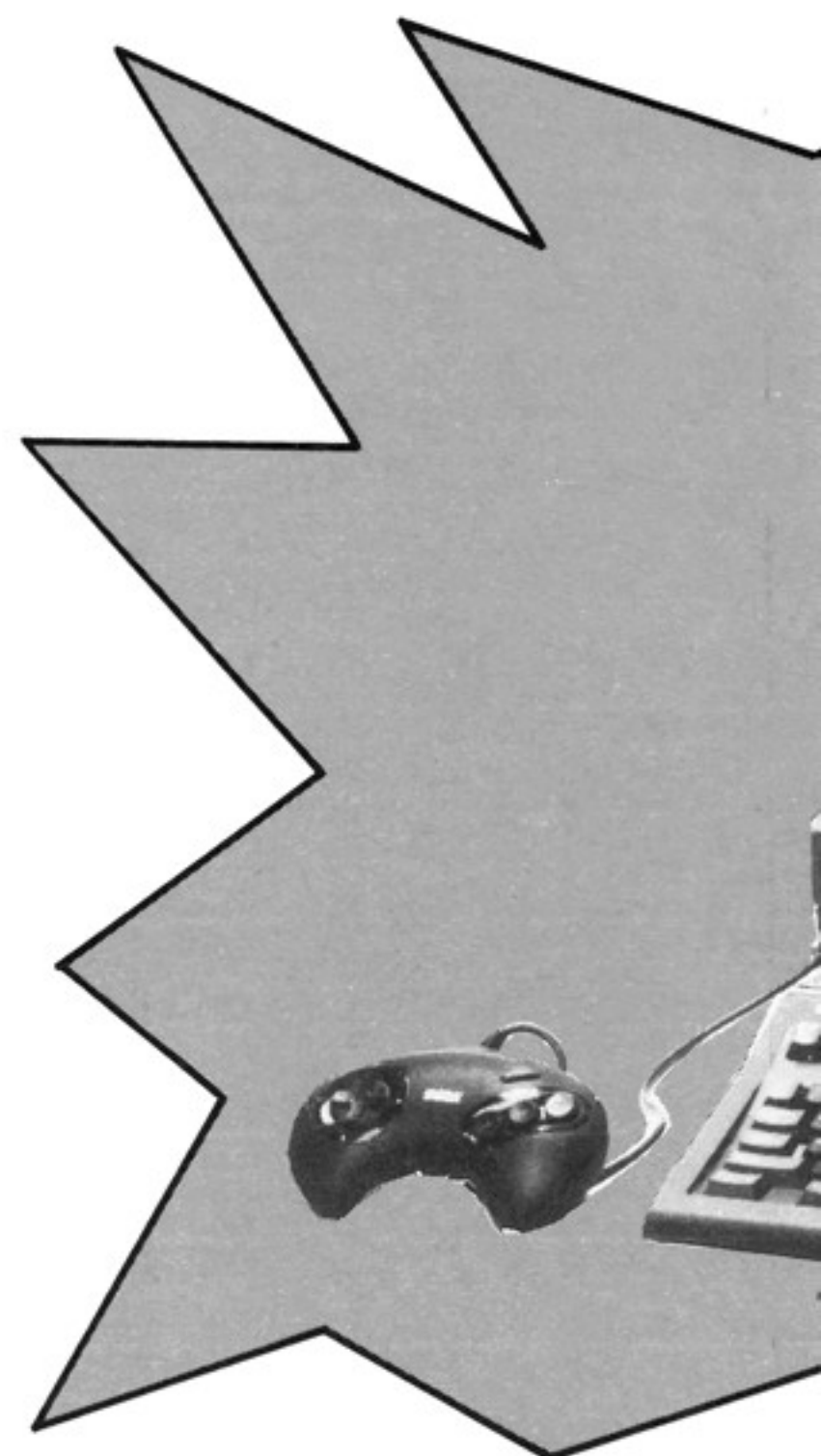
鎌田■なかなか評判がいいようですね。まあ、モデムを発売した途端に、急激に普及するとは考えてませんので、まあ現状の手応えでちょうどいいんじゃないかと思います。

実際テレビコマーシャルもやりましたけど、この手の場合は、口コミのほうを期待しています。

——ゲーム図書館のゲームのラインナップは、今後どういうものが増えそうですか？　メガドライブユーザーからの要望は寄せられているのでしょうか？

鎌田■まだこれからだと思いますね。容量的には、どういうゲームも可能なんですが、電話代などの問題から容量を抑(おさ)えなくてはいけないんです。

——メガモデムは、発売直後ということもあって、まだメガドライブのユーザーの間に十分馴染(なじ)んでいるとは思われないので、ここがメガモデムのメリットだ、というようなことがあったらコメントをお願いします。

セガ・エンタープライゼス理事の鎌田さん

鎌田■現在ゲームソフトは、グラフィックなどに容量をたくさん使っていますので、コストもどんどんアップしています。

そうしたなかで、12,800円のメガモデムと月々の800円の会費、それに20〜30円の電話代でゲームが楽しめるというところがセールスポイントですね。

ディスクシステムでは500円で書換えのゲームなどがありますけど、わざわざお店まで行かなくてはいけないんですね。

しかし、メガモデムのゲーム図書館は、自宅でできますし、価格も安く提供できます。また、ゲーム以外にも用途があります。いずれは、通信のほうにも力を入れて展開していきたいと思っています。

——それは、メガモデムを使ったホームバンキングのような通信システムのことですか？

鎌田■あれとは別の企画ですね。まだ発表はできませんが。

話題のセガ版パソコン

——いま話題というのは、やはり新聞発表になった、メガドライブ・コンパチのパソコン（BEメガニュース参照。〝仮称テラ〟)だと思うんですが。

佐藤■10月22〜25日に開催されたデータショーでIBMのブースに出展しました。

ミニコンポサイズですから、いままでのパソコンと比べるとひとまわり小さいですね。数種類のモデルを現在検討しています。

——ハードディスクの容量はどのくらいですか？

佐藤■一般的にパーソナルユースでは十分と思われる30メガバイトになっています。

——モニターや周辺機器の発売はどうなるのでしょうか？

佐藤■モニターとマウスはセガから、ハードと同時に発売する予定です。

セガ・エンタープライゼス取締役の佐藤さん

——このパソコンは、メガドライブのソフトが使えて、IBMのソフトが使えるということで、CPUが3つ（80286、68000、Z80）というぜいたくな作りになってますね。

佐藤■そうですね。価格設定は、ほかのパソコンに比べると、ずっと低いと思いますよ。

買ってもらおうというターゲットを考えると、そう価格を高くもできませんしね。

しかも、キーボードはあの定評あるIBMタクタイルフィーリングを採用していますし、キーボードが苦手な人には、メガドライブのコントロールパッドが使えます。

——CPUが3つといっても、実際は現在メガドライブに内蔵されている68000とZ80にIBMマシンの80286が合体した形になっているわけで、とすると、2系統のCPUになりますね。

佐藤■そうですね。しかも、2系統を単純に組み合わせただけではなく、いろいろな利用ができるように工夫しています。

たとえば、お父さんがワープロソフトを使いながら、同時にお子さんがゲームソフトを使うということもできるんです。

ですから、セガのパソコン用のモニターと家庭のテレビさえあれば、同時に2つの使い方ができるんです。

このモデルは、IBMのPS/2-モデル30が原型である。すでにデータショーで手に触ってみたメガドライブユーザーもいるはず

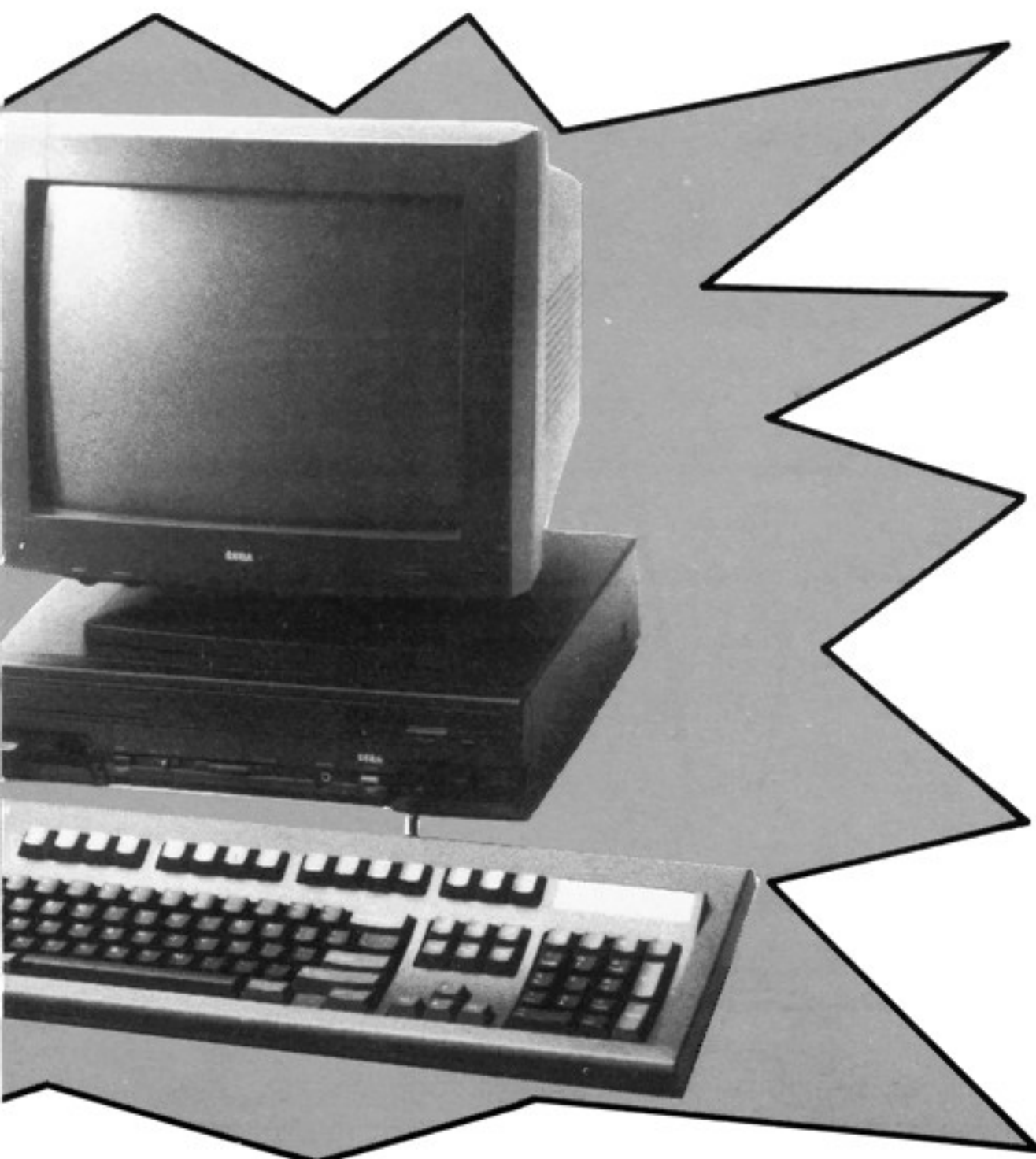
新マシンの可能性

——なるほど、普通に考えても、メガドライブのゲームとIBMのゲーム、たとえば市販されているIBM版の「ポピュラス」や「シムシティ」などが遊べるというメリットもあるわけですよね。

佐藤■市販されているIBM PC/ATのソフトには、すべて対応しますからね。

——それ以外にも、このマシンならではのゲームも考えられますね。

佐藤■ええ、このマシンの特性を生かしたゲームも検討していますよ。

——発売が来年の4〜6月という

ことですが、このマシン専用のソフトの発売は？

佐藤■ソフトというのは、ご存じのように２種類あると思うんです。まず、ビジネス用のソフト。これは、新しく開発されたIBM日本語DOS／V(VGA対応)用ソフトが数十本予定されています。

このなかには、当然一太郎やLotusのような人気ソフトのシリーズも入ってます。

――このマシンは、メガドライブのニューバージョンというよりは、まったく別個の、メガドライブのソフトも使えるパソコンだと理解したほうがいいですね。

佐藤■そうですね。われわれもゲームマシンというよりは、中高校生用や大学生と一般家庭におけるパソコンの入門機、というふうに考えていただけたらいいと考えています。

もちろんビジネスユースとして十分な機能をもっています。

しかも、IBMのマシンということで、ワールドワイドな使い方のできるパソコンですね。

――海外での発売の予定は？

佐藤■現時点ではわかりません。しかし、IBMマシンの本場アメリカでの発売は、当然考えられますね。

――将来的にパソコン用ソフトの開発も考えられますね。

佐藤■可能性はあります。しかし、慎重に取り組みたいですね。このマシンの機能をフルに使って、いままでにないソフトを作らないと、せっかくセガが作る意味がありませんからね。

――CD-ROMにも当然対応しますか？

佐藤■はい。もちろんCD-ROMやメガモデムなどのメガドライブの周辺機器との関連性も検討しています。詳細の発表は、もう少し先になりますね。

メガドラの方向性は

――メガドライブの話に移りたいのですが。いまスーパーファミコンの話題が、あちらこちらで聞かれますが、年末から来春にかけてメガドライブは、どういう方向へ向かうのでしょうか？

鎌田■いままでのユーザーに対しては、たとえば「ザ・スーパー忍」の続編で「シャドーダンサー」とか、ビデオゲームの移植版などで、期待に応えていきたいと思います。

また、小学生などの低年齢層に対しては、11月に「ミッキーマウス」、12月に「まじかるハット」といったソフトで対応していきます。

一方サードパーティーさんからも、「ダライアスII」とか「片山まさゆきの麻雀道場」など発売されますので、より幅広い層にアピールできるのではないかと思います。

――シミュレーションゲームのタイトル数も多いですね。

鎌田■シミュレーションゲームは、「三国志」「アドバンスド大戦略」「バハムート戦記」と、前評判の高いものがそろってますね。

とにかく、メガドライブのソフト群として、あらゆる層に向かってアピールしていきたいと思います。

――メガ数のレベルで考えると、じきに８Mが主流になるんでしょうか？

鎌田■いいものを作ろうとすると、どうしても容量が大きくなりますね。それらが主流になるとは決していいきれませんが、大容量のソフトは増えてくると思います。

――それから、「シャイニング＆ザ・ダグネス」以外のRPGのラインナップはどうなんでしょうか？

鎌田■タイトルはまだ発表できませんね。

――CD-ROMの進行状況はどうですか？

鎌田■これもまだ詳細は発表できません。

――ソフトのタイトル発表も先になりそうですか？

鎌田■ええ。同時発売は２本。１本はセガのオリジナルで、もう１本は移植の企画になりそうです。それ以外はまだ……。

――ソフトの質を向上させるため、内部でチェックを強化しているようですね。

鎌田■ええ、そろそろ数より質を重視したメガドライブ、というような方向に向かいつつあるので、ユーザーのみなさんの期待に応えられるようになると思います。

（このインタビューは10月に収録されたものです）

IBMパソコンとは

日本ではあまり馴染み(なじ)がないＩＢＭのパソコンだが、あちらでは下図のようにナンバー１のシェアを誇っている。

昨年日本アイ・ビー・エム社は、パーソナルユースのパソコン、ＩＢＭＰＳ／55シリーズを発表し、パーソナル市場へチャレンジを試みている。

しかし、日本ではＰＣ98シリーズの勢力が依然(いぜん)として強く、これにどう立ち向かっていくのか、パソコン業界は、興味津々(きょうみしんしん)といったところだ。

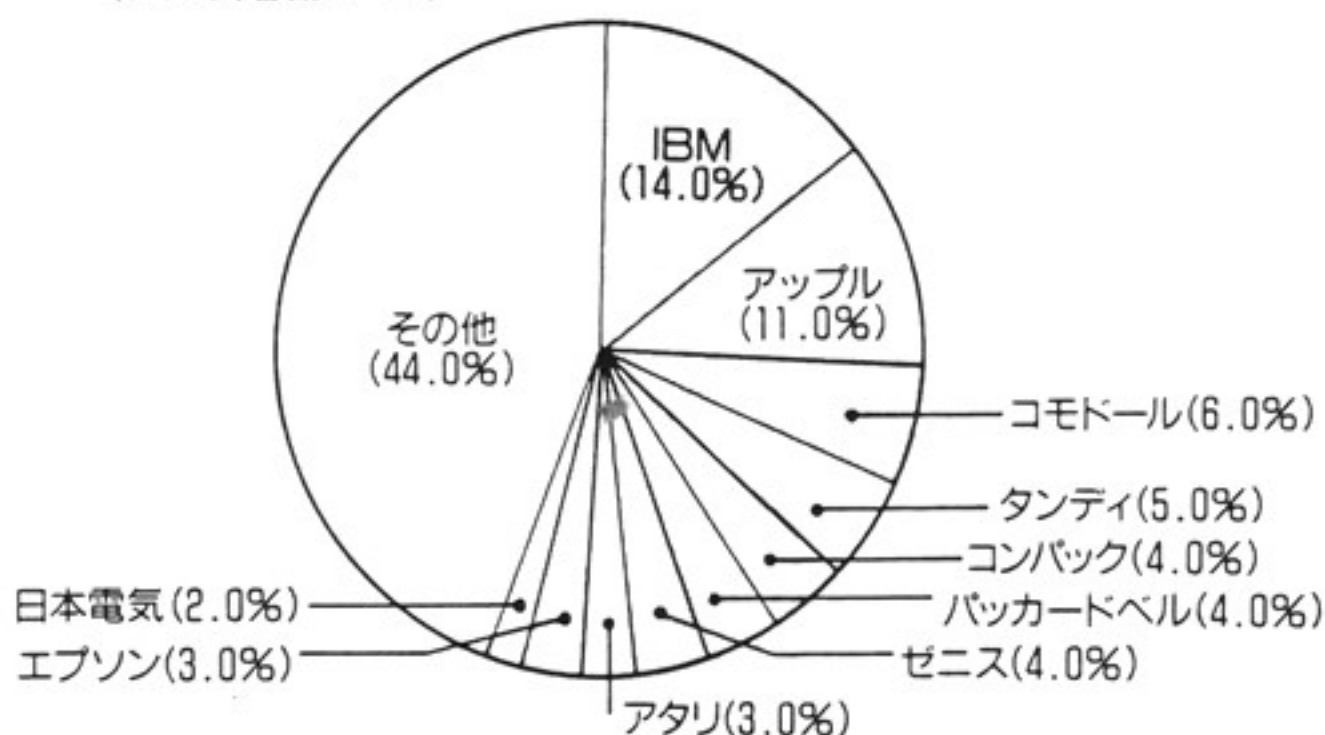
セガのＩＢＭマシンは、こうした状況に一石を投じることができるのか。

ちなみに、現在ＩＢＭマシンで使えるソフトは、一太郎やMIFES、Lotusなどのシリーズや下の２本のほかに「ポピュラス」「バトルホークス1942」「ＭＳフライトシミュレータ」「オペレーションウルフ」「アフターバーナー」「スペースハリアー」などのアイテムがそろっている。

また、フライトスティックなどのジョイスティックやトラックボールも市販されている。

けっこう環境は整っているＩＢＭの世界。さて、セガのマシンはどうなる！

アメリカのパソコン市場シェア
（1989年、台数ベース）

IBM (14.0%)
アップル (11.0%)
コモドール(6.0%)
タンディ(5.0%)
コンパック(4.0%)
パッカードベル(4.0%)
ゼニス(4.0%)
アタリ(3.0%)
エプソン(3.0%)
日本電気(2.0%)
その他 (44.0%)

ザ・コンピュータ９月号より

こんなソフトもリリースされているんだよね。

第2回 1989年10月31日〜1990年11月1日

ユーザー自身が選ぶ——

今年もお騒がせ！ メガドライブアカデミー賞前夜祭!!

受賞作は2月号で発表!!

ノミネート49作品の紹介と前回受賞作品＆投票方法大発表——

またまた、やってきました。メガドライブアカデミー賞の季節。メガドラソフトの様々な部門のベストを決定する読者参加企画だ。どしどし応募してくれ——！

ちょうど昨年のいま頃、本誌で2回にわたって行われた"メガドライブアカデミー賞"、ご記憶の方も多いと思う。あれから1年、今年も満を持して第2回メガドライブアカデミー賞の開会を宣言したい！

思い起こせば昨年の第1回、完全な読者投票によるメガドライブの各分野でのベストソフトを選出したときの対象ソフトは、たったの16本。メガドライブ自体もデビューして、たった1年しかたっていない発展途上のマシンだった。その後、サードパーティーの充実やソフトのラインナップの充実など今年のノミネート作品は48本を数えるほどになった。去年のメガドライブアカデミー賞のときと比べると大違いなのである。

セガをはじめサードパーティーのソフトメーカーそして、何よりユーザーのみんなのメガドライブに対する支持が、現在のファミコンやPCエンジン、そしてスーパーファミコンにさえ対抗しうるメガドライブの充実した状況を作ってきたことを確信したい。

メガドライブアカデミー賞は、今回も第1回目と同様ユーザーの投票結果がすべてである。ソフトメーカーや雑誌の編集部、一部のゲーマー主体の賞では決してない。メガドライブアカデミー賞はバリバリのゲームマニアも、たまたまメガドラユーザーになってしまった人も、あんまりゲームをシャカリキになってやってない人もハードやソフトに詳しい人もそうでない人も、極端な話メガドラをもってない人もメガドラを嫌いな人も投票されれば同じ1票の価値をもっている、そんな賞なのだ。

確かに、このメガドライブアカデミー賞には何の権威もないかもしれない。あるのは投票してくれた読者の総意だけだ。だけどとにかく我々ユーザーのノミネートされたソフトに対する思い入れをメガドラシーンのなかに、しっかりと刻みつけておきたい、そしてそれを過去を振り返るだけでなく、今後のメガドライブを考えるうえでの指針にしたい。そんな目的をもった賞としていきたい。

とまあ、なんだかんだいっても、やりたい本音は、ただ1つ。年に1度BEメガ読者が盛り上げるお祭り騒ぎをしたいんだということ！ というわけで今年もメガドライブアカデミー賞への投票、よろしくお願いします！

次ページからは、いよいよノミネート作品紹介＆投票方法だよ。

989年11月1日～1990年10月31日

第2回メガドライブアカデミー賞 これが全49本のノミネート作品！

第２回メガドライブアカデミー賞のノミネート作品は、'89年11月１日から'90年10月31日までに発売されたソフトを対象とする（下の表参照）。これは昨年行われた第１回メガドライブアカデミー賞がメガドラ発売時の'88年10月28日から'89年10月31日だったのを引き継いだものである。第１回目のノミネート作はたった16本だったが、この１年、昨年の約３倍のソフトが発売された。感慨無量だね。

前回は、予備投票によりノミネート作品を絞りこんで本投票を行ったが、今回は直接本投票を行うことで受賞作を決定したい。次コーナーから続く各部門の説明に第１回の受賞作を載せておくので、これを参考にして各部門の雰囲気をつかんでほしい。具体的な投票のしかたはP57に掲載してあるぞ。

ソフト名	メーカー名	発売日	ジャンル
フォゴットンワールズ	セガ	'89年11月18日	SHT
孔雀王２幻影城	セガ	'89年11月25日	ACT
ザ・スーパー忍	セガ	'89年12月２日	ACT
TATSUJIN	セガ	'89年12月９日	SHT
マージャンCOP竜	セガ	'89年12月14日	TAB
ヘルツォーク・ツヴァイ	テクノソフト	'89年12月15日	SLG
ヴァーミリオン	セガ	'89年12月16日	RPG
ゴールデンアックス	セガ	'89年12月23日	ACT
カース	マイクロネット	'89年12月23日	SHT
ズーム	セガ	'90年１月13日	PUZ
史上最大の倉庫番	メサイヤ(NCS)	'90年１月30日	PUZ
ソーサリアン	セガ	'90年２月24日	RPG
スーパーリアルバスケットボール	セガ	'90年３月２日	SPT
ニュージーランドストーリー	タイトー	'90年３月３日	ACT
エアダイバー	アスミック	'90年３月９日	SHT
アフターバーナーII	電波新聞社	'90年３月20日	SHT
ファイナルブロー	タイトー	'90年３月23日	ACT
重装機兵レイノス	メサイヤ(NCS)	'90年３月30日	SHT
ダーウィン4081	セガ	'90年４月７日	SHT
時の継承者ファンタシースターIII	セガ	'90年４月21日	RPG
サイオブレード	シグマ商事	'90年４月27日	ADV
DJボーイ	セガ	'90年５月19日	ACT
ウィップラッシュ	セガ	'90年５月26日	SHT
TEL・TELまあじゃん	サン電子	'90年６月８日	TAB
サンダーフォースIII	テクノソフト	'90年６月８日	SHT
大旋風	セガ	'90年６月23日	SHT
ゴーストバスターズ	セガ	'90年６月30日	ACT
コラムス	セガ	'90年６月30日	PUZ
E SWAT	セガ	'90年７月14日	ACT
サイバーボール	セガ	'90年７月17日	SPT
フェリオス	ナムコ	'90年７月20日	SHT
バットマン	サン電子	'90年７月27日	ACT
スーパーモナコGP	セガ	'90年８月９日	RAC
四天明王	シグマ商事	'90年８月10日	ACT
ラスタンサーガII	タイトー	'90年８月10日	ACT
XDR	ユニパック	'90年８月21日	SHT
MICHAEL JACSON'S MOONWALKER	セガ	'90年８月25日	ACT
クラックス	ナムコ	'90年９月７日	PUZ
スペースインベーダー'90	タイトー	'90年９月７日	SHT
インセクターX	ホット・ビィ	'90年９月７日	SHT
ヘルファイアー	メサイヤ(NCS)	'90年９月28日	SHT
ストライダー飛龍	セガ	'90年９月29日	ACT
レインボーアイランド エキストラバージョン	タイトー	'90年10月５日	ACT
FZ戦記AXIS	ウルフチーム	'90年10月10日	ACT
ファットマン	サンリツ電気	'90年10月12日	ACT
バーニングフォース	ナムコ	'90年10月19日	SHT
アローフラッシュ	セガ	'90年10月20日	SHT
TEL・TELスタジアム	サン電子	'90年10月21日	SPT
ダイナマイトデューク	セガ	'90年10月27日	ACT

最優秀作品賞

メガドラアカデミー賞の頂点に立つ部門。ゲームソフトのすべての要素を考慮してノミネートされた49本のゲームのなかからベストゲームを選んでほしい。最近発売されたゲームのほうが記憶に新しいだけに得票を稼ぎがちだが、ノミネート表をじっくり見て発売からかなり時間がたっているソフトに対しても平等に評価してもらいたい。前回は、すべてのジャンルをひっくるめての最優秀作品賞だったが、今回はジャンルを問わない無差別級最優秀作品と以下のジャンル別最優秀作品に関しても投票を行いたい。

以下の部門についての投票を受けつけるのでよろしく。

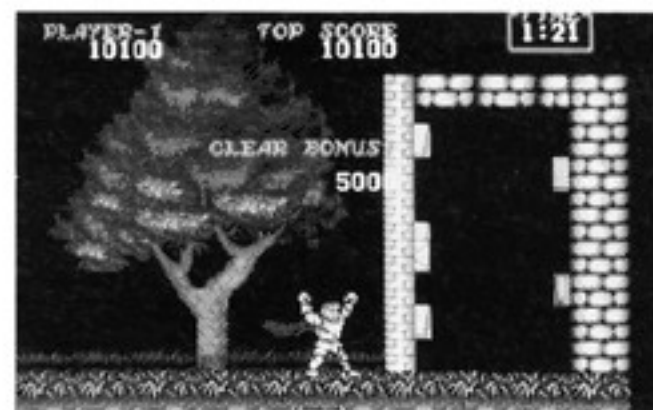
最優秀作品賞

- 無差別級
- シューティング部門
- アクション部門
- RPG部門
- その他

前回受賞は

1位 ファンタシースターII

メガドラ初のRPG大作。ストーリーやグラフィック処理が、高い評価を受けた。

2位 大魔界村

ビデオゲームからの高い移植度が、アクションファンの心をとらえた。

順位	得票		
1	413	ファンタシースターII	'89年3月21日　セガ
2	343	大魔界村	'89年8月1日　セガ
3	113	スーパー大戦略	'89年4月29日　セガ
4	95	サンダーフォースIIMD	'89年6月15日　テクノソフト
5	31	スーパーハングオン	'89年10月7日　セガ

最優秀主演男優賞

メガドラソフトに登場する主役男性キャラを選ぶ賞だ。主役といってもRPGやアクションゲームに限らない。バックストーリーにのみ登場して画面に出ないキャラにも投票してほしい。

前回受賞は ユーシス

順位	得票		
1	628	ユーシス	ファンタシースターII
2	160	アーサー	大魔界村
3	88	ハリアー	スペースハリアーII
4	38	ウェアベア	獣王記
5	37	アレックスキッド	アレクの天空魔城

最優秀主演女優賞

これまた読んで字のごとくメガドラソフトに登場する主役級女性を選ぶ賞。女っ気の少ないメガドラソフトのこと、けっこう投票が絞りこまれそうな気がするね。人間以外、メカでも動物でも可。

前回受賞は ネイ

順位	得票		
1	848	ネイ	ファンタシースターII
2	74	プリンセス姫	大魔界村
3	47	メデューサ	スペースハリアーII
4	43	リン	北斗の魔
5	7	アテナ	獣王記

最優秀助演男優賞

ほんのちょい役や脇を固める渋い男性キャラなどに投票してほしい。助演女優賞同様、前回もかなり票が割れた部門である。昨年は、ルドガー以降は、ほとんどドングリの背比べ。

前回受賞は ルドガー

順位	得票		
1	518	ルドガー	ファンタシースターII
2	184	ルツ	ファンタシースターII
3	100	ファルコ	北斗の魔
4	98	八百屋の八百八	スーパーハングオン
5	78	アバンチーノ先生	ファンタシースターII

最優秀助演女優賞

前回ファンタシースターIIがらみのキャラで、もっとも票が割れたのが、この部門。どんなちょい役でもいいから、思いっ切り思い入れのあるGALに投票してほしい。

前回受賞は アンヌ

順位	得票		
1	425	アンヌ	ファンタシースターII
2	172	データメモリー嬢	ファンタシースターII
3	99	アーミア	ファンタシースターII
4	73	テレポート嬢	ファンタシースターII
5	66	ネイファースト	ファンタシースターII

最優秀ボス敵賞

最終ボスに限らず、中間ステージのボスも可。攻略に手こずってハマりにハマった手ごわいヤツやけっこう間抜けなボスまで、なんでもけっこう。印象に残ったボスにどしどし投票してほしい。

前回受賞は――ルシファー

順位	得票		
1	447	ルシファー	大魔界村
2	338	マザーブレイン	ファンタシースターII
3	81	ダークハリアー	スペースハリアーII
4	79	プレアレオース	サンダーフォースIIMD
5	38	カイオウ	北斗の魔

最優秀ザコ敵賞

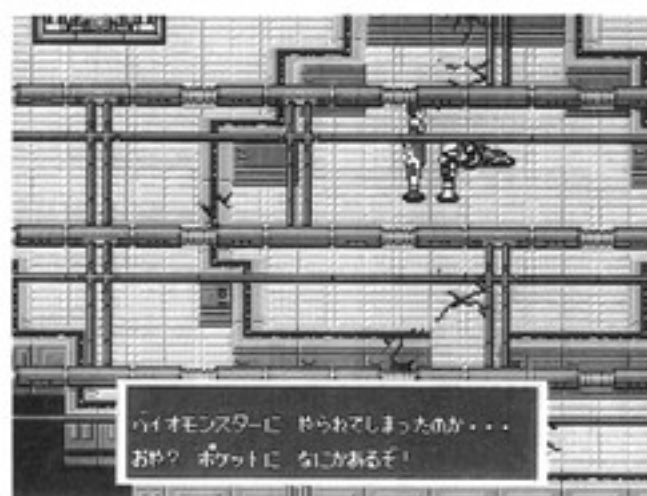
ザコといってバカにしてはいけない。実際プレイ時間中に一番お世話(?)になるのが、ザコ敵のみなさんなのである。よくできたザコには、それなりの味がある。誰がザコのトップに立つ?

前回受賞は――豚男

順位	得票		
1	285	豚男	大魔界
2	199	レッドアリーマーキング	大魔界村
3	121	死神	大魔界村
4	106	歩兵	スーパー大戦略
5	71	ポリツァイAX	ファンタシースターII

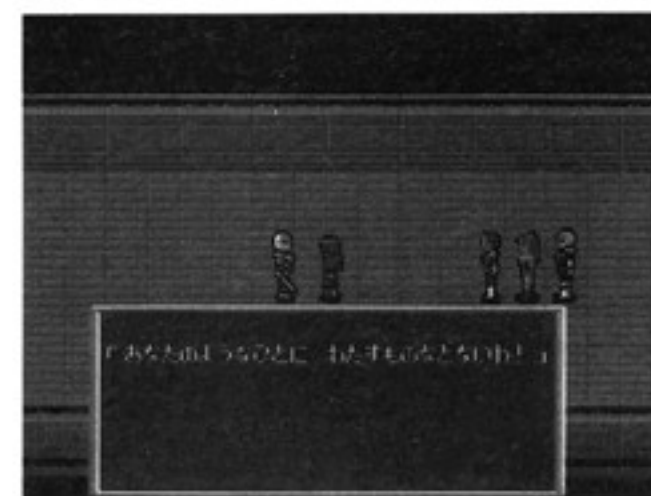
最優秀脚本賞

どうしてもRPGやアドベンチャーなどのストーリー性の高いジャンルが有利になるが、アクションやシューティングのバックストーリーなども対象にしている脚本賞だ。

前回受賞は――ファンタシースターII

順位	得票		
1	828	ファンタシースターII	セガ
2	72	大魔界村	セガ
3	64	スーパーハイドライド	アスミック
4	40	ランボーIII	セガ
5	39	獣王記	セガ

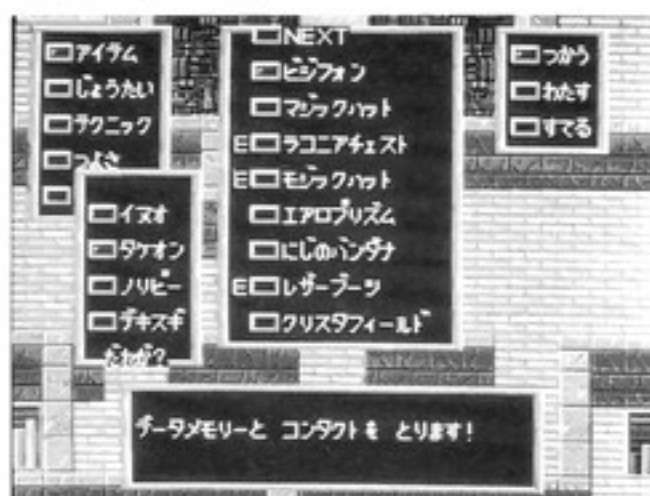
最優秀演出賞

演出というとちょっと漠然としているが、ゲーム中に登場する、しゃれたイベントやセリフ、グラフィックやサウンドの粋なや見せ方と聞かせ方と考えてほしい。前回受賞は、ファンタシースターII。

前回受賞は――ファンタシースターII

順位	得票		
1	405	ファンタシースターII	戦闘シーン、ダラム親子の死など
2	173	スーパー大戦略	戦闘シーンのアニメ
3	145	大魔界村	エンディングなど
4	61	スーパーサンダーブレード	オープニング
5	47	ランボーIII	オープニング

最優秀アイテム賞

なくてはならない生活必需アイテムからショップで売っていない隠しアイテムまで投票可能だ。重箱の隅をつつくようなつもりでいろんなアイテムに投票してほしい。この部門も票が割れそうだね。

前回受賞は――ビジフォン

順位	得票		
1	420	ビジフォン	ファンタシースターII
2	156	つけもの石	スーパーハイドライド
3	86	モジックハット	ファンタシースターII
4	83	スピリットボール	獣王記
5	63	ホッパー	アレクの天空魔城

最優秀ウェポン賞

RPG系の身に着ける武器からシューティングの自機、またアクションやシューティングのパワーアップなどまでも対象にしてしまう。今期メガドラ最強の兵器はなに!?

前回受賞は――サイコキャノン

順位	得票		
1	361	サイコキャノン	大魔界村
2	167	ハンター	サンダーフォースIIMD
3	149	ネイショット	ファンタシースターII
4	122	ウェーブ	サンダーフォースIIMD
5	85	航空母艦	スーパー大戦略

最優秀アーマー賞

RPGの防具だけでなく、アクションやシューティングのバリアや防御アイテムも含めて投票してほしい。とにかく、なくてはならない防御兵器。RPG関係以外での健闘も望みたい。

前回受賞は――魔法の鎧

順位	得票		
1	546	魔法の鎧	大魔界村
2	127	レイ・バリア	獣王記
3	99	ネイハーニッシュ	ファンタシースターII
4	95	クロウ	サンダーフォースIIMD
5	62	雪の冠	ファンタシースターII

最優秀美術賞

簡単にいうと背景やキャラクター、タイトル画面などを評価する部門だ。前回は、取り込み画面を使ったオープニングなどがウケていた。

今回はどうなる!?

前回受賞は――スーパーサンダーブレード

順位	得票		
1	266	スーパーサンダーブレード	タイトル
2	196	ファンタシースターII	オープニング、地下水脈
3	142	サンダーフォースIIMD	オープニング、トップビュー
4	133	スーパーマスターズ	コース
5	115	大魔界村	雨、ステージ4

最優秀音楽賞

メガドラのサウンド機能を生かしきった作品や音楽そのものとして見た場合、作曲などが優れた作品に与えられる賞だ。前回はビデオゲームの移植作品とオリジナルゲームに票が分かれていた。

順位	得票		
1	267	スーパーハングオン	セガ
2	210	サンダーフォースIIMD	テクノソフト
3	182	大魔界村	セガ
4	176	ファンタシースターII	セガ
5	79	スペースハリアーII	セガ

前回受賞は——
スーパーハングオン

最優秀特殊効果賞

本物のアカデミー賞でいうところのSFX部門なのだ。メガドラのハードを生かしきったプログラミングで見せるこれまでなかった場面に投票してほしい。技術力が問われる賞だ。

順位	得票		
1	327	ファンタシースターII	戦闘シーン、ダンジョン、2重スクロール
2	224	サンダーフォースIIMD	360°スクロール、高速スクロール
3	194	スーパー大戦略	戦闘シーン
4	174	大魔界村	超デカキャラ、上下スクロール
5	59	スーパーハングオン	コースのアップダウン

前回受賞は——
ファンタシースターII

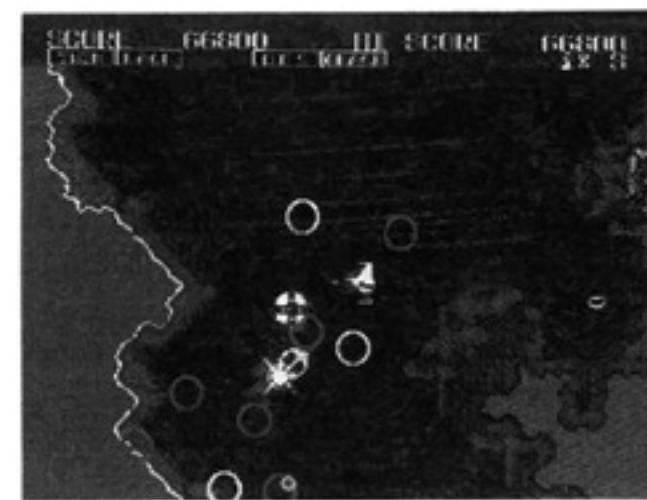
最優秀パッケージ賞

メガドラソフトのパッケージってなんかリアルでハードな雰囲気のものが多い。とにかくイラストやデザインにインパクトのある作品を選ぶ部門なのだ。

順位	得票		
1	412	大魔界村	セガ
2	261	ファンタシースターII	セガ
3	161	スーパー大戦略	セガ
4	74	スーパーハングオン	セガ
5	67	獣王記	セガ

前回受賞は——
大魔界村

最優秀サードパーティーソフト賞

サードパーティーから発表されたベストソフトを選ぶ部門だ。そういえば前回ノミネートされたのは「サンダーフォースIIMD」と「スーパーハイドライド」のたった2作だけだったんだね。

順位	得票		
1	846	サンダーフォースIIMD	テクノソフト
2	203	スーパーハイドライド	アスミック

前回受賞は——
サンダーフォースIIMD

最優秀移植賞

ビデオゲームや他のマシンからの移植作品のベストを選ぶ部門だ。移植版でも完全移植作を目指したものやメガドラ版としてそれなりのオリジナリティを出しているものなどさまざま。原作のイメージをどれだけ生かしているかがポイントとなる。

順位	得票		
1	495	大魔界村	セガ
2	242	スーパーハングオン	セガ
3	177	スーパー大戦略	セガ
4	80	サンダーフォースIIMD	テクノソフト
5	40	スーパーハイドライド	アスミック

前回受賞は——
大魔界村

バブルス大賞

バブルス君とは、ご存知のとおりマイケル・ジャクソンの飼ってるチンパンジーだ。昨年来日したときもマイケルと一心同体で強烈な印象を与えたもんだった。前回はマイケルのセガ本社来訪にちなんで（!?）メガドラ界のトピックス的な話題を大賞にした賞だった。今年は「MICHAEL JACSON'S MOONWALKER」でマイケルにボスの位置を知らすバブルス君にちなんで、これまたメガドラ界のトピックスを選ぶ部門としたい。

順位	得票	
1	419	テトリス発売延期
2	259	メガドライブ本体の発売
3	130	サードパーティーの参入
4	74	BEEP／メガドライブの創刊
5	68	ナムコ参入

メガドライブアカデミー賞応募要項

今年のメガドライブアカデミーも、読者のみなさんの投票結果がすべてです。各部門を見本で掲載した要領で住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し応募券を貼り官製葉書に記入投票してください。〆切は11月20日必着。該当作なしの場合は記入しなくてけっこうです。なお、投票は1人一通とさせていただきます。

投票してくださった方のなかから抽選でメガドラお好みソフトを1人1本、20名の方にプレゼントさせていただきます。

〒108
東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル
BEEP！ メガドライブ編集部
メガドライブアカデミー係まで

アカデミー応募券

そこが知りたいスペシャル

文字数と読みごたえの関係

不毛のゲーム雑誌文字量調べトライアスロン

激化するゲーム誌WARS!?

BEEP！メガドライブ10月号に掲載した「ジャムおじさんのTVゲーム市場最前線」が、業界内に意外な波紋を投げかけしまったようだ。

第6回目にあたるこの月は、「ますます競争が激化するTVゲーム誌」と題し、新文化（※1）のベストマガジンランクやポジショニングマップなどを掲載して、雑誌の方向性や現状をある程度あらわにした。まあ、こういうことを読者が知ってどういうメリットがあるのかは、編集部でもちょっと想像がつかないが、あるメーカーからは「あのデータは本当ですか」とか、「○○○より△△△が売れてるなんて知りませんでしたよ」という電話をもらったりした。

まあ、あれも1つのデータということで、多少は興味をもって読んでもらえたかもしれないと思っている。

ユーザーと読者の高年齢化

ところで、近ごろのゲーム誌は、徐々に読者の高年齢化が進んでいるようだ。ファミコンが世に出てからすでに7年、PCエンジンは3年、メガドライブは2年たっているわけだし（※2）、ユーザーもそれにともない歳をとっていくのは当然かもしれない。

年齢層を推測するデータのもとになっているのは、アンケートハガキ。これはどこもいっしょだと思うが、アンケートハガキを送ってくる読者は、けっこう固定読者（※3）なんだよね。つまり、年齢層を上げているのは昔から読んでいる固定読者で、その固定読者の年齢上昇とともに、雑誌読者年齢層も上がっていくんだ。読者年齢が上がるのが悪いとは思わないけど、こういう固定読者を満足させる記事と、流動的な読者を引きつける企画をどう誌面に出していくかが、ゲーム雑誌にとって大切ってことになってくるんだ。

つまり何が言いたいの？

なあーんてお固い話はこれくらいにして、本題に入っていこう。今回の「そこが知りたいスペシャル」は、雑誌の文字数と、読みごたえの相関関係というネタで迫ってみたい。

一般的に、ファミコン誌は文字が少なく、パソコン誌は文字が多いという印象がある。その機種のユーザー層が、ストレートに読者年齢層に結びついているのだろうか？　企画内容はこの際おいとくと、文字量ってのがかなり年齢層を区別するんじゃないかな。当誌は、総合誌時代の「BEEP」のころから、〝読めるゲーム誌〟という、いささかな僭越な評価（※4）をもらったりしていた。それが文字数に由縁するのかは、データによって証明されるのである。

ではまず、明らかにしておきたいのが、機種ごとの年齢層だ。業界の常識として考えられてるのは、高い順にパソコン→メガドライブ→PCエンジン→ファミコンであろう。次に、雑誌の読者層。高い順にLogin→BEメガ→ファミ通→月刊PCエンジン→ファミマガと推測される。これらをふまえてデータをながめてみよう。

≪脚注≫

新文化　ソフト市場　久保雅志　通システムに新展開も

※1　新文化社発行の出版業界新聞。月2回刊で、月イチでベストマガジンランクを掲載する。これは全国の書店のなかから数店を選び、調査期間内で単純に売れた冊数を加えてランキングするもの。ランキングは、すべて分野別に掲載される。もちろん業界紙だからこれだけじゃなく、いろいろな情報が載っているのでとても便利な新聞なのだ。

※2　ファミコンは1983年7月15日、PCエンジンは1987年10月30日発売、メガドライブは1988年10月29日発売。

※3　ずっと続けて読んでくれている、とってもありがたい読者様たち。BEメガの場合、BEEP時代からの固定読者は、全体の30%程度になっている。

※4　よくメーカーの人に、「いやあ、ほかの雑誌とちょっと毛色が違ってますよね」と言われた。

※5　ゲーム雑誌のほとんどは、AB版という、縦がB5サイズで、横がA4サイズのものを使っている。B6はB5を2つ折りにしたもの、A5はA4を2つ折りにしたサイズのものだ。

※6　ものごとは中くらいがいいのであって、やりすぎはなんにもしないのと同じでよくないよって意味。論語のことわざだ！

DATA1は、各種ゲーム誌本体のページ数と、総文字数、そして1ページあたりの文字数である。これをみると、やはり『LOGIN』は文字数が多く、ファミマガが少ない。しかし当誌は予想以上に文字数が少ないのもわかるだろう。

では次に、別冊付録についても見てみよう。データをとったこれらの号では、当誌、『LOGIN』には別冊付録がついていない。付録のついていた雑誌は3誌だ。しかし、ここで問題になるのは付録のサイズ(※5)。単純に文字数だけでみるとファミマガの超ウル技がもっとも多いんだけど、サイズがB6でページ数が多いぶん、ページ単位の平均では少なくなる。

そこで、B6、A5サイズのものは2ページを本誌1ページぶんと換算して計算してみた。そこにDATA1の結果を加味して出したのがDATA3だ。もちろん、当誌とLOGINは別冊付録がなかったので、DATA1と同じ結果だ。しかし、他3誌は付録のデータを加えてみると、DATA1よりも1ページあたりの文字数が減ってしまうのだ。これにより、文字数の多いランクはLOGIN→BEメガ→ファミ通→月刊PCエンジン→ファミマガという、だれもが納得できる結果を導くにいたるのだ。

などと誇らしげに答案を出してみたんだけど、けっきょく読みごたえってのは内容によるわけで、文字数が多いからといって情報量が多いとは限らないし、〝過ぎたるは及ばざるが如し(※6)〟という先人の言葉もある。ただ、これらの5誌の文字数を黙々と数えてくれたバイト君に「ごくろうさま」とねぎらいの言葉をかけながら、ここに筆を置きたい。

今回調査の対象となった雑誌ちゃん

→LOGIN
発行元(株)アスキー

←ファミコン通信
発行元(株)アスキー

→ファミリーコンピュータマガジン
発行元(株)徳間書店

←月刊PCエンジン
発行元小学館

←BEEP!メガドライブ
発行元ソフトバンク(株)

DATA1

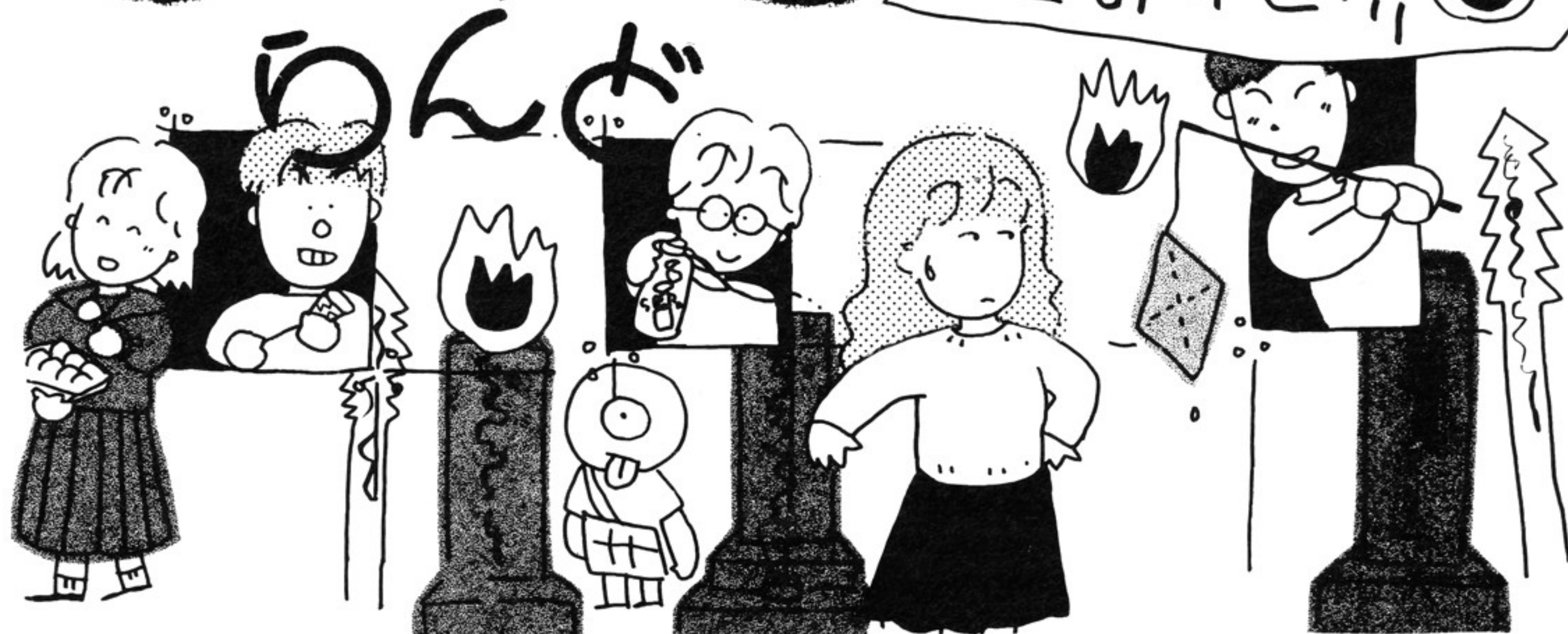
雑誌名	総ページ数	編集ページ数	編集ページ文字数	1ページあたり文字数
BEEP!メガドライブ(10月号)	154	129	154769	1199.7
月刊PCエンジン(10月号)	126	100	121401	1214.0
ファミコン通信(7月8日号)	202	142	173407	1221.1
LOGIN(8月3日号)	300	159	214401	1348.4
ファミリーコンピュータマガジン(9月7日号)	164	113	113135	1001.2

DATA2

雑誌名(付録名)	サイズ	総ページ数	編集ページ数	編集ページ文字数	1ページあたり文字数
月刊PCエンジン(ラストハルマゲドン)	B6	52	52	26405	507.7
ファミコン通信(ゲームボーイ通信)	A5	36	34	23656	695.7
ファミリーコンピュータマガジン(カプコンマガジン、超ウルトラ技)	A5 B6	44 68	41 38	28729 35213	700.0 517.8

DATA3

雑誌名	本誌文字数	付録文字数	1ページあたり文字数
BEEP!メガドライブ(10月号)	154769	付録なし	1199.7
月刊PCエンジン(10月号)	121401	13202	1068.2
ファミコン通信(7月8日号)	173407	11828	1165.0
Login(8月3日号)	214401	付録なし	1348.4
ファミリーコンピュータマガジン(9月7日号)	113135	46335	848.2

※ここの付録文字数B6、A5サイズの場合、2ページを本誌1ページとして換算しています。

ゲーム
言いたい放題

●「ストライダー飛竜」。ほかの移植ものと同様、少々迫力不足を感じる。その原因の1つはサウンドではないだろうか。とくに、サイファーで敵をまっぷたつに切ったときの音。どーも爽快感がないんだな。「ザ・スーパー忍」の音はけっこう迫力があったんだけど、「ストライダー飛竜」の音はちょっと情けないね。8Mと銘うつわりには、チト寂しすぎるような気がする。

でも力作に間違いないと思う。将来、すごいシミュレーションがメガドライブでできることを期待している、私のようなおじさんゲーム愛好家にとっては、このゲームをクリアするなんて夢のまた夢だけど、ずっと手元に置いておきたい1本です。

(北海道・近藤政彦・31歳)

▲注「ストライダー飛竜」を攻略しようとなさってるかただけ、お読みください。

——指の動きが、ちょ～っとだけ（?）ついていかないかたがたに朗報/　なんとコンティニューができる裏技があるんですよ。その方法は、×××……おっと、ここはコーナーが違いますね。詳しくは『メガドラ達人講座』でどうぞ(私はコンティニューしてもクリアできなかったけど……)。

●「スーパーモナコGP」は、はっきりいって面白くない（でもクソゲーではない)。出来は最高かもしれないが、出来とオモシロサは別モノだ。私から見たMD版「スーパーモナコGP」は、昔あったファミコンのF1レースを、いまのハードで作ったらこうなりましたぐらいのものでしかない。

つまらない理由としては、まず第一にコンピュータの車が遅すぎる。これじゃ、ドッグファイトもスリップストリームもあったもんじゃない。次に自車のスピード。これはゲームにはあまり関係ないのだが、430km／hのスピードを出せるF1カーがどこにあるだろうか?　そしてコースの甘さ。フルアクセルで走れるコースがかなりある。さらに、それがゆえに起こるシフトチェンジの不必要性。これではせっかくの7速マニュアルの意味がない。また、自車のスピンがなくなったのも気になる。スピンなくしてなんのためのウェットコンディションなんだ?

いろいろあげてみましたが、これは私がアーケードのほうをかな

(沖縄県・シャドー・16歳)

(北海道・小森英勝・20歳)

りプレイしていたからで、アーケードからの移植という先入観がない人ならば、ある程度楽しめるゲームだと思います。

（宮城県・TMK・19歳）

▲う〜ん、なかなか厳しい意見だね。やっぱり好きなゲームだと、このくらい入れこんじゃうものなのかな。全体的の評価としては、“最高”という意見が目立つ「スーパーモナコGP」だが、こういった辛口の意見も歓迎するぞ。

●「四天明王」。これはマズいゲームだと思う。グラフィックはサエいし、内容は単純で新しさがない。2プレイより1プレイでやったほうが簡単というのも、なんか変だ。しかも最終面では2プレイのほうは、見ているだけだし。エンディングでは続編が出るようなことをいっていたが、これではまったく期待できない。でも、4人パーティのRPGにすれば、かなり期待できると思う。どうかシグマの力を見せてください。

（愛知県・ゴールデンMAX・16歳）

▲確かに、キャラクターはちょっと大きくて操作しづらいね。しかもジャンプが難しかったような気がするな（注：私のゲーマーレベルは中の下です）。いまのところシグマ商事では新作ソフトの予定がないけれど、今度はきっと期待できる作品を作ってくれると思うよ。

●おいっ／「フェリオス」は面白くないだと？　そんなことは絶対にないゾ〃　僕はアルテミスのファンでもないし、シューティングゲームも下手なほうだけど、この「フェリオス」は僕にでも楽しめた。ゲームとして斬新でないっていう意見があったが、果たして斬新でなければいけないのだろうか？　いままでにあったシステムを生かして、気持ちよく遊べるゲームを作るのだって大切なことだと思う。ただ、ビジュアルシーンはいらなかったんじゃないかな？　と思う。アルテミスの“しゃべり”も苦労のあとはわかるんだけど、あれじゃないほうがまだマシ。これさえなければもっといろんな処理ができたかもしれないのに。そうまでしてアルテミスをしゃべらせたかったのだろうか？

（山形県・片辺佳人・19歳）

▲でも、あのビジュアルシーンっていうのは、なかなか面白いと思うな。特にはじめてプレイする人は、「どんな画面がでてくるのかな〜」などと、クリアする楽しみが増すんじゃないかな。実際、エンディングのビジュアルシーンは、それなりに見るのが楽しみだもんね。

（福岡県・赤アリ魔王）

（大阪府・MINO）

（静岡県・カムクウィーン岡村）

（大阪府・南斗幽霊拳・18歳）

ギョーカイに言いたい！

●セガはユーザーをなめてるのか。なぜMK-IIIのソフトを発売しないんだ／　メガドラ発売前後では、「今後もMK-IIIのソフトは出す」とはっきり言っていたではないか。3Dグラスやトラックボールなどの周辺機器も、出したあとは知らんぷりだし、一体これはどういうつもりだ。商売になる、ならないは問題ではない。本気で売るつもりなら、通信販売とかいくらでも方法はあるのに。まさかメガドラやゲームギアにも、その同じ道を歩ませるつもりもではないでしょうね？

またメガドラに関しては、発売ソフトの予定があまりにあてにならない。「ギャラクシーフォース」「ターボアウトラン」などは、本体発売当時に予告して以来、なんの音沙汰もない。こうなると本当に作ってるのかさえ疑問だ。どんな理由であれ、ユーザーはそれらがどうなったかを知る権利があると思う。

（大阪府・原　真介・24歳）

▲本文中に、「商売になる、ならないは問題ではない」ってあったけど、やっぱりこれって一番の問題だと思うな。セガは別に慈善事業をしているわけではないんだから。だからといって約束を破ってる行為を正当化しているわけじゃないよ。約束を守らないセガは、いくら事情があるとはいえ、やはり悪いと思う。「守れない約束なら、最初からするんじゃない／」と思う読者もたくさんいると思うけど、その時点では“守れる約束”だったのかもしれないしね。

真相はどうなのかわからないけど、きっとセガの立場も辛いんじゃないかな。そのへんをみんなもわかってあげられたらいいと思うよ。セガも、こういうことはほどほどにしておかないと、ユーザーがどんどん離れていってしちゃうしね。

●ナムコに言いたい。ナムコの能力をメガドラに十分に発揮してほしい／　僕個人の意見としては、ナムコにはシューティング重視のゲームでなく、バラエティーあふれる作品や気軽に遊べるナムコらしい雰囲気のゲームを作ってほしいです。ファミリーなゲームでメガドラユーザーの幅をぜひとも広げてください。

（栃木県・谷田部　司・16歳）

(鹿児島県・W・X・Y)

(岡山県・いりやん)

(北海道・TK-1・16歳)

メガドラ ビンビントーク

●僕は去年からあるゲームを探しています。そのゲームというのは、題名は正確にはわからないのですが、『宇宙戦艦ヤマト』のゲームです。友人の話によると、ヤマトを操縦したり、古代本人になれたりするそうで、アニメーションがとてもキレイなんだそうです。去年までは広島にあったそうですが、いまはもうありません。いまから7〜8年前くらいにデビューしたゲームだそうです。僕はそのゲームの正体をぜひ知りたいので、どうかよろしくお願いします。

(山口県・小川　整・19歳)

▲それじゃあ教えてあげようじゃないの。ふふふ（ちょっと高ビシャな感じ)。このゲームの正体はタイトーのLVD(レーザーディスクのビデオゲーム)、「宇宙戦艦ヤマト」だ。昭和60年ぐらいに世の中に出現したゲーム（なんていう言い回しだ）で、なかなかアニメ処理がナイスな作品なのだ。ただ残念なことに、いまこのゲームを置いてあるゲームセンターはほとんどないとのこと。くぅぅぅぅぅ。「俺、置いてあるとこ知ってるよん」という人は、ぜひ編集部まで教えてちょうだい。さっそく遊びにいくから（場所にもよるが)。

●この前、僕はすごい人を見てしまった!! ある人がおもちゃ屋で「PCエンジンください」と言って待っていると、な、なんとそこの店員さんはメガドライブをもってきたのだ。そして、その人はそれを"PCエンジン"だと思い込んでしまったようで、"メガドライブ"を買っていってしまったのだ。たぶんその人はいま、メガドライブを買ってよかったと思っているに違いない。

(京都府・岡本幹生・16歳)

▲のどかだねぇ〜。うんうん。

▲11月22日に発売される「メガパネル」は、"ファミリーっぽい"といった意味では、十分期待できる作品だよね。ちなみに今月号ではP.109の『BE-MEGA HOT MENU』で紹介しているので、ぜひ読んでちょうだい。

●10月号の『出てこい/MD定番ゲーム』のページで、ジャムおじさんのコラムがありましたが、僕もその意見に賛成します。メガドラには定番ゲームが必要だと思うので、ぜひとも出してほしい。

たとえば、『アンパンマン』のキャラクターゲームなど、いかがでしょうか? 『アンパンマン』なら、セガが版権を買っているのでゲームにしやすいんじゃないでしょうか?

あと、ジャムおじさんと同じ意見だけど、世界の名作ゲームを作っても面白いと思う。イソップ物語や、日本のおとぎ話など。それに、リンカーンや、エジソンなどの偉人のゲームもいいですね。

とにかく、僕はジャンルの幅が広がることを期待しています。

(長野県・受験生・14歳)

▲メガドラには、かっこいい感じのゲームは多いものの、心あたたまるような感じのゲームはほとんどないね。そういった意味でも、やっぱりキャラクターものの定番ゲームはぜひとも出してほしいところ。かくいう私も「ドラえもん」シリーズのゲームは好きで、つい買ってしまいます。のほほ。

(鹿児島県・K.みやさと)

(大阪府・HIRO)

11月号のゴメンナサイ

はじめに……

ちょっと今回はミス（とくに写真関係のミス）が多くてすみません。以後、こんなことが起こらないよう、編集者一同最善の注意を払いますので、どうか平にお許しください。

●P.30で「シーザーの野望」の価格が8,900円になっていましたけど、8,800円の間違いです。

●P.61のイラストのところで、“ホマロケファン”とありますが、正確には“ホマロケファレ”です。

●P.66の“携帯版PCエンジン”のインフォーメーションの記事中に、関係のない写真（カードゲームの写真）がまぎれ込んでしまいました。

●P.69の『熱血メガドラ宣言』のトレコのゲームの写真ですが、全部入れ違ってます（ひとつは上と下が逆です）。正確には「アトミックロボキッド」が中央の写真で、「究極タイガー」 が右の写真（上下サカサマ）で、「ヴァザム」が左の写真です。

●P.85〜P.89の特集、“働く女事情”でいくつか間違いがあります。まず、P.86〜P.87のゲームの写真（ひとつだけCGの写真）で、左右の写真が入れ違っています。

P.88のゲーム画面の横に「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」（ファミコン）とありますが、正確には（メガドライブ）です。

P.89のチーム名が抜けておりました。カプコンのチーム名は、「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」です。

●P.121の「GAIARES」の記事で、“強敵サフデリー……”とありますが、正確には“強敵リフデリー”です。

同じく同ページで、ボス“ディ・マリーナ”と、ボス“デス・ゲット”とありますが、2つとも“・”はいりません。

●付録の『BEEP／メガドライブJr.』で、間違いがいくつかありました。

P.12「スーパー大戦略」の一番右上の写真が違っています。

P.15「コラムス」の一番上の写真が、左右両方とも違っています。

どうも本当にごめんなさい。

10月号の「BEメガ読者プレゼント」当選者（敬称略）

①ストライダー飛竜（5名）
福島県・佐々木貴之　長野県・三谷洋二　大分県・安達康之　宮城県・小林　悟　山形県・石原信行

②ヘルファイアー（5名）
神奈川県・清水立雄　愛知県・坂本雄二　埼玉県・折原智子　三重県・中田　健　岩手県・相原悠介

③クラックス（5名）
広島県・橋本統一　群馬県・杉浦一夫　東京都・南　義一　山口県・高井俊信　福岡県・山田順次

④FZ戦機AXIS（5名）
和歌山県・岡本晋也　東京都・井上信之　鹿児島県・佐野　光　京都府・南塚敬一　秋田県・近藤和喜

⑤インセクターX（5名）
埼玉県・宅間克之　京都府・千葉智志　北海道・小川辰蔵　香川県・西崎　貢　東京都・片柳幸夫

⑥スペースインベーダーズ'90（5名）
群馬県・大和伸一　千葉県・市村英明　島根県・三田　守　神奈川県・鈴木　孝　東京都・佐々木　実

⑦ファミリーゲームズ（2名）
秋田県・太田久真　栃木県・原　健一

⑧スケバン刑事II（2名）
京都府・西村雅巳　愛知県・吉田秀貴

⑨ハイスクール！　奇面組（2名）
兵庫県・松尾真志　滋賀県・永嶋康裕

⑩ビデオ「GAL'S ISLAND」（1名）
山口県・園田峰男

⑪CD「パーフェクトコレクションYs」（3名）
北海道・盛谷慎也　愛知県・近藤広明　福岡県・石内健治

⑫「ムーンウォーカー」グッズ（10名）
岐阜県・馬淵晴二　新潟県・真保剛　茨城県・飯塚秀紀　千葉県・勝矢和紙　岐阜県・長縄健知　千葉県・榎本紀子　東京都・渡辺寛之　愛知県・伊藤誠至　埼玉県・片平　勝　愛知県・加藤貴雅

⑬remote新譜「NO！」（5名）
新潟県・春日博之　千葉県・福島啓介　東京都・川越　幸　東京都・川島　敬　愛知県・桑田美奈子

⑭RGBケーブル（3名）
神奈川県・久保田孝一　長野県・中川　進　千葉県・滝谷　修

⑮風鈴「OEDO808」（3名）
新潟県・稲垣大助　青森県・遠山望　和歌山県・高島信雄

ゲームギア当選者発表（50名）
京都府・能瀬尚志　東京都・横山博　山形県・酒井吉信　愛知県・土屋貴義　宮城県・木村　拓

（ほか45名）

（奈良県・玉子どんぶり）

ぴーぷるランド 1月号からの投稿は……

ゲーム言いたい放題

メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見があったら、なるべくコンパクトにまとめて、ハガキに書いて送ってくれ、できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。

ギョーカイに言いたい！

ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ドーンと言ってやれ！　のコーナーだよ〜ん。

メガドラ ビンビントーク

ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってくれ。

イラスト

ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）で描いてね。

なお、すべてのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するように。

ぴーぷるランドへの投稿は……

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル
ソフトバンク㈱「BEEP／メガドライブ」編集部（各コーナー）係まで。住所、氏名、年齢は必ず明記してください。

奇想天外！

by　阿木二百

第8回 新マシン開発工房

Game Gear Waterproof Jacket

いよいよ待ちに待った夏がやってきた。海に山に野に川に、さあ元気よく出かけよう／

ええ／何を寝ぼけたこと言っているのかって？　いまはもう秋も深まって冬が近い？　あんだってぇ。ちょ、ちょっと待ってくれよ。あんまり忙しすぎたもんで、季節が僕たちを追い越していっちまったってか。ええい、しゃらくせぇ。ゲームギアもっておととい来いってんだ。

ハンディマシンをよりHD仕様に

各社のハンディマシンが出そろい、ゲームマシンの世界もパソコンのように据え置き型とも持運び型の二極化が進んでいるような今日このごろ。しかし、ハンディマシンは本当の意味でのハンディマシンなのか？　とも思っているんだ。

というのは、たとえば腕時計なんていうものはその昔、水がかかっちゃダメ。ショックを与えちゃダメというデリケートな品物だった。でも実際の使われ方は、手首という動きの大きい部位に装着されて、物にはぶつかるわ水はかかるわで虐待(ぎゃくたい)されている。だからいまでは10気圧防水で耐ショックなんてのがめずらしくなくなり、最低でも日常生活防水という仕様になってきた。

ゲーム機だって家で遊んでいるうちはいいが、外に出れば無事ではいられない。うっかり落としたり、突然の雨や、食堂でコップが倒れたり、そりゃもう大騒ぎ。

そこで、現行のゲームギアをもっとHD（ハードディスクじゃないぞ。HDとはヘビィデューティ、つまり、「もっとゴツク丈夫に」てな意味）仕様にしようというのが、今回の目標である。

ローコスト狙いのジャケット型

とはいうものの、このところこのコーナーでは完全な新規開発品が多すぎてコストがかさんでいる。防水型のハンディゲームマシンにしても、まともに作ったらそう安くはあがらないし、買ったばかりのゲームギアをさしおいて別に防水型を手に入れるわけにもいかないだろう。

そこで考えたのが、ウォータープルーフ（防水）ジャケットであ〜る。つまり、ソニーのビデオカメラ、ハンディカムなどに用意されているマリンパックのようにゲームギアがそっくり入ってしまう気密構造のケースを用意しようってわけだ。

こうすれば、いまもっているマシンがムダにならないし、必要になったらあとから買い足すこともできる。砂や潮風などを気にせずに砂浜に寝転がって遊んだり、浮き輪やゴムボートでユラユラ水面を漂いながらお気に入りのゲームができるんだから、だれだってほしくなると思うんだけどなぁ。

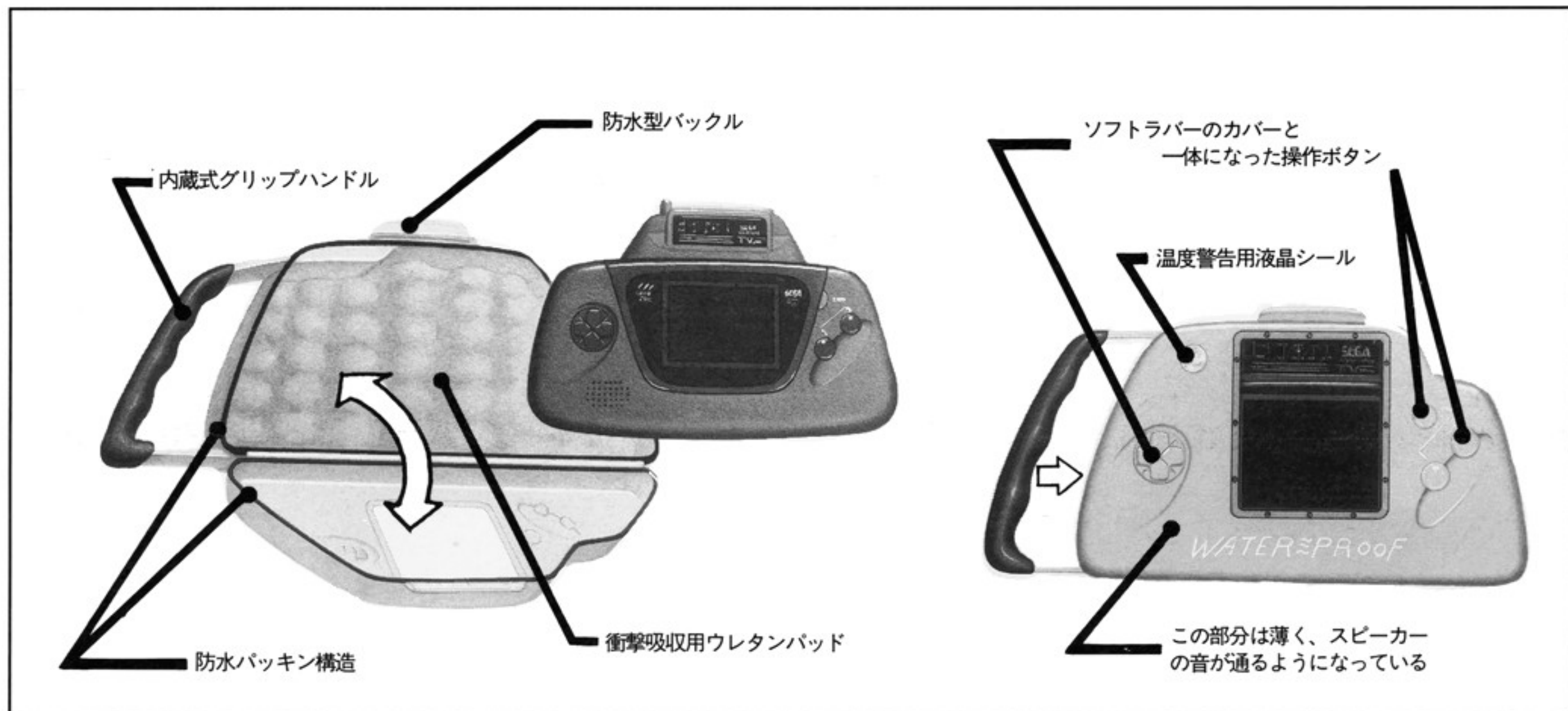
2m防水＋耐ショック＋耐熱45度

仕様的には、別にダイビング中にゲームをしようってんじゃないからせいぜい2mくらいの防水になっていればよいだろう。着脱の簡便さを重視すれば、このへんが妥協だ。これならケースの周囲にゴム製のO（オー）リングをめぐらせてバックルでパチンと締め上げるくらいで大丈夫だと思う。

ケースは、チューナーユニットごと入るサイズと形状をもち、チューナー部と画面の両方が見えるようなのぞき窓が開いている。持ち運びのためのグリップは、ボディとにピッタリ収まるのでプレイのじゃまにならない。

ボタン類はソフトラバーのカバーと一体成型されており、実際にはなかの本体のボタンが押されて機能するようになっている（構造を簡単にするため、外から選局はできない）。

ところで、なぜ温度警告用のシールがついているのか不思議に思った人もいるだろう。そう、私の本当の目的は、これをもって温泉に行き、露天風呂で雪でも見ながらゲームをしようって魂胆(こんたん)なのだ。だから45度程度までは耐えられるようになっていないと困る。

ボディカラーは黄色が基本だがパステル調とか何色あって選べると自分のオリジナルが選べていいよね。値段はずばり6,890円。ゲーム2つ分だと思えば、ほらほしくなった!?

特集1

愛のプロレス戦士キューティー鈴木

アスミックから12月中旬に発売予定の「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」。女子プロレス界でNO.1の美少女レスラー、キューティー鈴木の華麗なリングファイトが君のメガドライブで炸裂するぞ！　今回は発売を記念して、キューティー鈴木へのインタビューとゲームの紹介の大特集だ。これを見れば、君もキューティー鈴木の大ファンになってしまうことは間違いない。ジャパン女子プロレス（JWP）の試合も、ぜひ見にいこうぜ。

キューティー鈴木独占インタビュー

バリ島でのビデオ撮影から帰ってきたばかりのキューティー鈴木さんにインタビュー。本業のプロレス以外でも、レコードデビュー、ビデオ、写真集、ドラマ・映画出演、雑誌からの取材などで多忙の毎日を送っている。

ハードスケジュールの毎日

——最近、本業以外の活動でかなり忙しいようですね。

キューテイー鈴木（以下鈴木と略）■ええ、でもこれからもいままでと同じように、あいている時間があれば続けていきたいです。

——今日のスケジュールは？

鈴木■10時半くらいに起きて、11時に家を出ました。それから六本木のスタジオで雑誌のグラビア撮影をして、食事をとったあとにこの取材。そしてそのあとは横浜アリーナで、SWSの試合のゲスト出演の予定です。

——芸能活動のなかで好きなものは？

鈴木■写真集の撮影やドラマ・映画への出演です。とくにドラマに出演したのが一番楽しかった。歌は自信がありません。

——アニメビデオ『冒険！イクサー3』では主題歌を歌う以外に、主人公の声も担当したそうですが。

鈴木■難しいですね。ドラマのように演技をしながらしゃべるのとは違って、その場で動かずにやるのですから。

——今後のテレビ出演の予定は？

鈴木■ドラマに出演する予定はないんですが、バラエティ番組ならあります。

——自分がアイドルとして見られることに抵抗は？

鈴木■もう20歳をすぎてしまったら、アイドルじゃありません。ほかのアイドルの子に悪いですよ。

女子プロレスラーになったきっかけ

——女子プロレスラーになりたいと思ったのはいつですか？

鈴木■テレビでは見たことがあったんですが、中学3年のときに、近所に全日本女子プロレスの興行（こうぎょう）が来まして、はじめて生で見たんです。とくにどの試合がよかったということではなかったんですが、それを見てから自分はプロレスラーになるしかないと思い込んでしまったんです。

——それで全日本女子プロレスのオーディションを受けた……。

鈴木■オーディションを受けるには中学卒業見込みの資格が必要なんですが、すっかりプロレスラーになると決めてしまってからは勉強も、もういいや、なんて思ってしまったんです。ところがそれに落ちてしまった……。だから高校に行くのに大変だったんですよ。そしてまた翌年オーディションを受けたんですが、返事が返ってこなかったので、その年から始まったジャパン女子プロレスのオーディションを受けたんです。友達といっしょに受けたんですが、体格的に一番恵まれていない私だけが、なぜか合格してしまったんです。

——スポーツはわりと得意だったんですね。

鈴木■ええ、でもとくにどれか一つというのはないんです。最近では2回くらいしかやったことがないんですが、スキーが好きです。

印象に残る女子プロレスラーに

——目標とする女子プロレスラーは？

鈴木■いまはとくにいませんが、最初のころは大森ゆかりさんが好きでした。しかし彼女と私では、体格に差がありますし、同じスタイルのプロレスをやるわけにはいかないと気づいたんです。

——尾崎魔弓のもっているジュニア・チャンピオンのベルトに挑戦する予定は？

鈴木■いまのところ決まっていませんが、とくにベルトには固執（こしつ）していないんです。チャンピオンではなくても強い人はいますし、プ

最近の活動状況

CDシングル 『大人になりたい』（6月25日発売、『冒険！イクサー3』のイメージソング）
ビデオ 昨年2月に発売された『ジャンピングinエルニド』の第2弾、近々発売。また『冒険！イクサー3』の主人公の声優を担当
そのほかドラマ、映画、CMなどにも出演。

プロレスラーとしては恵まれない体をファイトでカバー！

ロレスファンに強烈な印象をアピールできるような力のあるプロレスラーになることが、私の目標ですから。引退したあとにも、キューティー鈴木の名前が残るように、がんばります。

女子プロレスラーの生活

――試合のあるときはどんなスケジュールですか？

鈴木■集合時間によって起きる時間もまちまちです。後楽園ホールだと、６時半から試合が始まりますので、集合が３時、起きるのはお昼くらいになります。不規則な生活なので、自己管理が大切ですね。

――練習時間は？

鈴木■３～５時間です。

――入門したてのころの練習は？

鈴木■最初は受け身と基礎体力作りです。私の場合、それを６カ月やってから本格的にプロレスの練習、そしてデビューでした。

――あと何年くらいプロレスラーとして活躍できますか？

鈴木■５年くらい。だいだい25歳くらいが引退を考える年ですね。でも、私はそんなには長くやらないと思います。ジャパン女子プロレスでは、まだ引退した人はいません。22～23歳くらいが中心なんです。

――年間の試合数は？

鈴木■150試合近くやります。

――移動はバスを使いますが、ヒール（悪役）の人たちもいっしょなのですか？

鈴木■いいえ、別々なんです。練習も別にやります。

――ライバルとして尾崎魔弓の名前がよく出ますが。

鈴木■そういうふうにいわれていますが、とくにそんなことはないんですよ。

――ジャパン女子プロレスのファンはどんな人が多いですか？

鈴木■地方で中・高校生が多いですが、東京では大学生、サラリーマンが多いようです。これからはなるべくファン層を広げていって、多くの人に見てもらいたいですね。

素顔のキューティー鈴木

――犬を飼っていると聞きましたが。

鈴木■以前ヨークシャテリアを飼っていましたが、忙しくなってからは実家に引き取ってもらいました。

――いま一番ほしいものが車の免許と書いてありますか。

鈴木■車種とかよくわからないんですが、ほしいんです。ずっと前に山梨の田舎で、無免許で乗ったことがあったんですが、意外と簡単だったんで、これなら乗れると自信をもってしまって。でも時間があまりないし、難しいですね。

――顔が知られると、ふだん表に出にくいこともあるでしょ。

鈴木■そんなことはないんですが、買物などで買おうと思ったものより、つい高いものを買ってしまうんです。

バリ島から帰ってきたばかり。小麦色に焼けた肌がまぶしい。

――結婚は何歳くらいでしたいですか？

鈴木■30歳くらいで。嘘をつかない、優しい人が好きです。

――ゲームはやったことがありますか？

鈴木■「テトリス」には一時ハマってしまいました。試合前までやってたことがありました。

――「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」はどうですか？

鈴木■自分の名前がゲームのタイトルに使われているのは、最初はけっこう恥ずかしかったです。でもあれだけたくさんの技が使えるなんて、ビックリしましたね。

キューティー鈴木への48のデータチェック

❶本名／鈴木由美❷生年月日／1969年10月24日❸身長／155センチ❹体重／50キロ❺出身地／埼玉県川口市❻血液型／AB型❼スリーサイズ／B85W60H86❽足のサイズ／23.5❾視力／1.2❿デビュー／1987年９月19日（対プラム麻里子・徳島大会）⓫特技／お琴⓬好きな男性のタイプ／優しくて嘘つかない人⓭嫌いな男性のタイプ／不潔な人、嘘つく人⓮好きな食べ物／麺類、しゃぶしゃぶ⓯嫌いな食べ物／魚介類⓰尊敬する人／山本小鉄、風間ルミ⓱好きな色／白、黒、赤⓲好きな言葉／思いやり⓳嫌いな言葉／我慢⓴好きな動物／犬㉑嫌いな動物／は虫類㉒好きなゲーム／テトリス㉓好きな本／ダンク㉔好きな花／かすみ草㉕好きなタレント／浅香唯、酒井法子、近藤真彦㉖いま一番ほしいもの／車の免許㉗いま一番やってみたいこと／旅行㉘いま一番落ち着く場所／家㉙いま一番行きたいところ／ディズニーランド㉚今度生まれ変わったら何になりたい／人間（女）㉛１億円あったら何に使うか／両親に家を買う㉜１カ月お休みがあったらどうすごすか／ボーっとすごす㉝休みの日は何をしてすごす／寝てるか買物㉞三禁（酒、タバコ、男）のなかで一番辛いのは／とくになし㉟老後はどうすごしたいか／遊びたい㊱初恋はいつ？またその相手は？／小学校４年、スポーツマンの子㊲小さいころの将来の夢／保母さん㊳小さいころはどんな子供だった／おてんば㊴これからの夢は／親孝行できるくらい稼ぎたい㊵もしプロレスラーになっていなかったら、いまは何をしていると思う／普通のOL㊶ファンからもらったもので一番うれしかったものは／洋服㊷自分の性格の長所／義理人情㊸自分の性格の短所／短気、わがまま㊹得意技／ジャンピングラリアート㊺ライバル／自分㊻目標とするレスラー／とくになし㊼プロレスラーになったきっかけ／生でプロレスを見て好きになり、オーディションを受けた㊽メガドライブをどう思うか／すごく楽しくてやみつきになる

キューティー鈴木のサイン色紙を10名にプレゼント！

希望者は下記までに送ること。締め切りは11月20日必着。

〒108 東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
キューティー鈴木のサインがほし～い係まで

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

5大タイトルを制覇しろ!

発売元/アスミック
発売日/12月中旬
価格/6,800円

メガドライブ初のプロレスゲーム「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」がもうすぐアスミックから発売されるぞ。前号ではモードの説明と、簡単なプレイの方法を説明したが、今回は編集部で秘密の特訓を積んだスマイル川口(35歳以上、ゲームチャンピオン)が5大タイトルの制覇を目指して、このゲームに挑戦してみたぞ。はたして優勝の栄冠を無事つかむことができるのか。

タイトル1 トーナメント戦 NEW FACE(ニュー・フェイス)

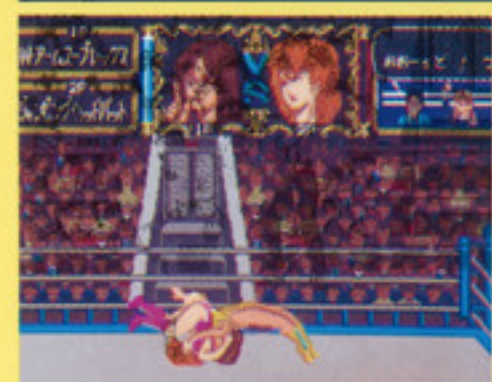
こんばんは、スマイル川口です。まずはセレクト技の設定だ。Aボタンに猪木先生の得意としているオクトパス・ホールド(卍固め)、Bボタンにキューティーオリジナルのスープレックス、キューティー・スペシャルだ。ちなみにセレクト技の設定は、毎試合変えることができる。

1回戦の相手は極悪非道の悪役メガデス斉藤。いきなり凶器攻撃にはまってしまったが、ここはブレーン・バスターを一発決めて一気に逆転。すかさずロメロ・スペシャルとスコーピオン・デスロックを繰り返し掛けると、相手の体力がみるみる消耗。立てなくなったところをトップロープからのニー・ドロップだ。メガデス斉藤は苦悶の表情。とどめはキューティー・スペシャルで、3カウント。軽い軽い。

2回戦はハロウィン.I.佐藤。ゴングと同時にドロップ・キック。1回戦同様スコーピオン・デスロックなどの関接技で相手を弱らせてから、フィニッシュだ。うーん、どうやらこれが必勝パターンか。いよいよ決勝戦。シンディ中野とタイトルとを賭けての戦いだ。しかし、勝つ秘訣を憶えてしまったいまの私には、もはや相手ではない。サディステックな気分になりながらも、優勝だぜ。

セレクト技の設定画面もなかなかかわいい。

ハロウィン・I・佐藤も軽くホールド。2回戦勝利。

シンディ中野もキューティー・スペシャルの餌食だ。

メガデス斉藤の凶器攻撃。やばい早く逃げろ。

華麗に決まったキューティー・スペシャル。1回戦勝利。

モードは4つ

①1Pモード 5つのビックタイトルに挑戦し、コンピュータが操作するレスラーと戦いながらすべてのタイトルを制覇していくモード。タイトルはトーナメント戦とリーグ戦が交互に行われる。

②2Pモード ビッグタイトルと関係なく、友達と直接対戦するモード。選んだタイトルによって、難易度と使えるスペシャル技が違ってくる。

③バトルモード 対コンピュータの1試合限りのモード。練習試合モード。

④ウオッチモード 試合を観戦するモード。観たい選手(両コーナー)を選ぶことができる。このモードで戦い方を研究すれば、実戦に投立つかも。

技のテクニシャンになれ

最初から使えるセレクト技にくわえ、タイトルを制覇するごとにスペシャル技が1つずつくわわる。セレクト技は試合前に2つ設定できるほか、試合中にランダムに変わるセレクト技ウインドウのものも使える。試合に勝つ秘訣は、関接技で相手の体力を消耗させておいてから、落下技などでフォールを奪うのが効率的。しつこいくらい関接技を多用することを忘れないように。

スペシャル技は、気合いメーターが点滅しているときでないと使えない。気合いメーターはセレクト技を使えば使うほど、上がっていくのだ。

タイトル2 リーグ戦 STRAW BERRY(ストロー・ベリー)

○1回戦 対ミアモーレ矢島・3分16秒、スコーピオン・デスロック ○2回戦 対シンディ中野・5分1秒、ロメロ・スペシャル ○3回戦 対ケイリー勝原・3分35秒、キューティー・スペシャル ○4回戦 対ハロウィン.I.佐藤・2分45秒、キューティー・スペシャル

タイトル3 トーナメント戦 WHITE SNOW(ホワイト・スノー)

○1回戦 対ミアモーレ矢島・2分7秒、キューティー・スペシャル
○2回戦 対ガンズ大山・2分35秒、キューティー・スペシャル
○3回戦 対メガデス斉藤・3分15秒、キューティー・スペシャル

タイトル4 リーグ戦 STATR LIGHT(スター・ライト)

○1回戦 対ガンズ大山・4分3秒、オクトパス・ホールド ○2回戦 対シンディ中野・2分15秒、シャトル・ショット ○3回戦 対ミアモーレ矢島・2分11秒、シャトル・ショット ○4回戦 対ケイリー勝原・2分53秒、キューティー・スペシャル

最後のタイトルだ！

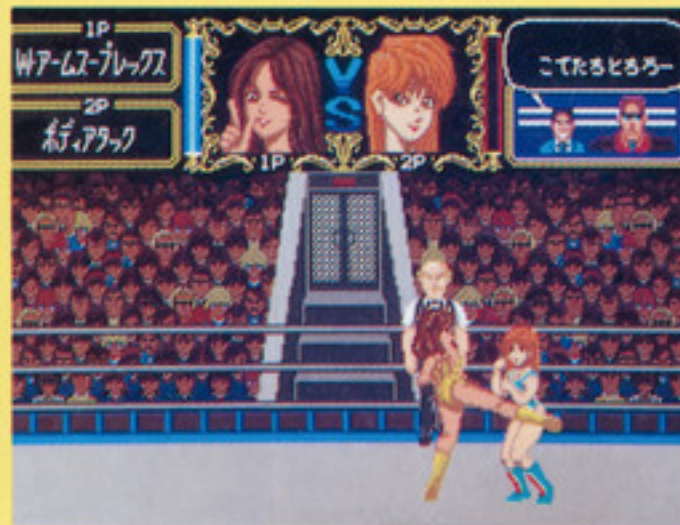
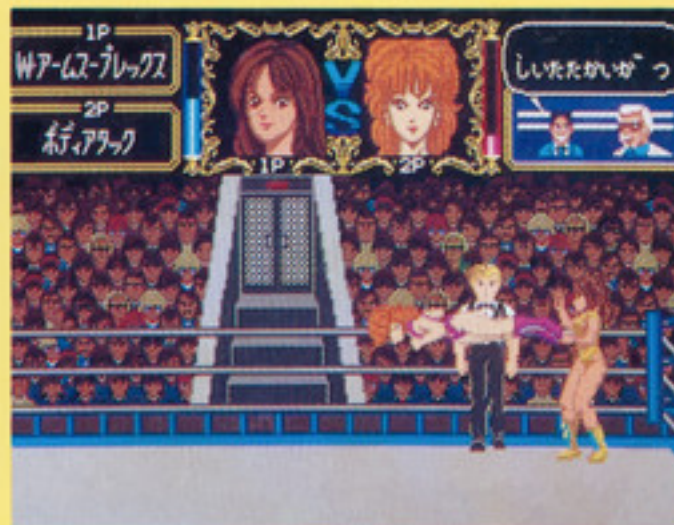
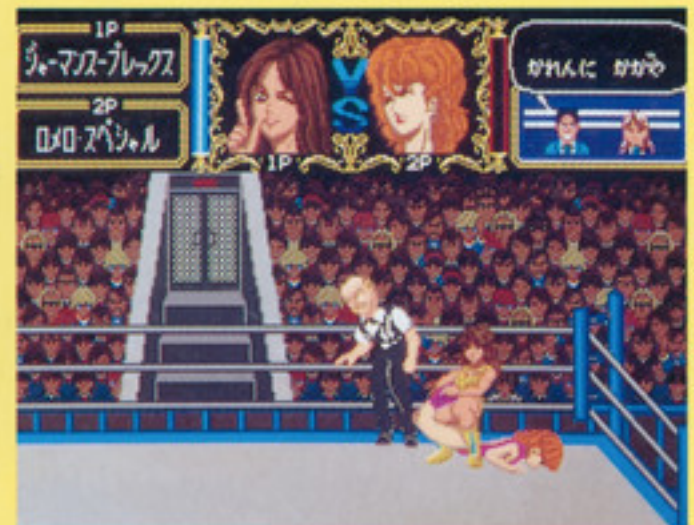
タイトル5トーナメント戦
GRAND CHAMPION（グランド・チャンピオン）

1回戦の相手はメガデス斉藤。ここまでくると、さすがに相手もタフで、なかなかダメージを与えられない。そのうち両者もつれあって場外乱闘へ。カウントが17を数えたときに、メガデスを鉄柵に飛ばして素早くリングへ。辛くもリングアウト勝ちを拾った。

2回戦の相手はガンズ大山。思うように関接技が決まらない。いままでの必勝パターンが通用しないのだ。こうなればキック攻撃を堪念に繰り返すのみ。かなり苦労したが、最後はキューティー・スペシャルで決め！

そしていよいよ決勝戦だ。相手はハロウィン．Ｉ．佐藤。パンチやローキック、ボディスラムの掛け合いで一進一退。しかし関接技を一度決めてしまえば、もうこちらのものだ。ぎゅうぎゅう締めつけたあとに、華麗にキューティー・スペシャルを決めて優勝だ。

ついに念願の5大タイトル制覇したぞ。リングで優勝トロフィーを受け取ろうとしたそのときに……（？）。

余裕のあるときなら、場外乱闘に誘って勝つという作戦もある。

キック攻撃でガンズ大山の体力を奪え。時間をかけた戦いも必要だ。

決勝の相手はハロウィン．Ｉ．佐藤。ここまで来たら絶対勝ちたい。

関接技で締めつけてやれ。これが快感になったりするのだ。

リングで躍動！ 個性あふれる9人のギャル全紹介

キューティー鈴木
年齢　20歳
身長　155センチ
体重　58キロ
スリーサイズ　B85 W59 H86

必殺技　キューティー・スペシャル

女子プロレスラー界のヒロイン。9人のなかでは最も小柄だが、豊富な技とスピード、そしてだれにも負けない闘志で体格差をカバーしている。パワーも十分。

キングダム加藤
年齢　20歳
身長　175センチ
体重　60キロ
スリーサイズ　B83 W60 H80

必殺技　ダブルアーム・スープレックス

大人っぽいルックスと大型のボディから漂うイメージのとおり、正統派のヘビー級パワーレスラー。どんな相手にもクールな態度と妥協のない攻撃で、常に全力を出し切る。

シンディ中野
年齢　19歳
身長　165センチ
体重　50キロ
スリーサイズ　B72 W55 H75

必殺技　ロメロ・スペシャル

小粒の体を生かした変幻自在、スピーディな動きには定評があるが、パワー、スタミナが足りないことで一歩伸び悩んでいる。9人のなかでは唯一のティーンエイジャー。

ハロウィン．Ｉ．佐藤
年齢　20歳
身長　176センチ
体重　59キロ
スリーサイズ　B77 W56 H83

必殺技　スコーピオン・デスロック

ロック少女ふうのルックスがカワイイ日系二世。テクニック、パワーともに十分兼ね備えた女子プロレス界きっての実力派。怒ると怖い。ショーマンシップたっぷりのアウトロー。

ガンズ大山
年齢　20歳
身長　171センチ
体重　60キロ
スリーサイズ　B78 W58 H82

必殺技　バックブリーカー

少年っぽさのなかに色気が光る、中性的な美少女。非常に練習熱心で、基本がしっかりしている。また体格もよく、将来が楽しみなレスラーだ。

メガデス斉藤
年齢　不詳
身長　175センチ
体重　70キロ
スリーサイズ　B85 W60 H85

必殺技　ブラッディ・ＳＰアタック

ヒール（悪役）のなかでは、実力、人気ともにナンバーワンのクラッシャーウーマン、アブドラ・ザ・ブッターの特別コーチを受けた筋金入りのワルだ。

ミアモーレ矢島
年齢　21歳
身長　169センチ
体重　52キロ
スリーサイズ　B70 W55 H75

必殺技　ジャーマン・スープレックス

ひとたびリングを降りれば、普通の女の子。頭を使った効果的な戦い方で、体格面のハンデをカバーしている。正規軍では最年長。粘り強いマイペース型だ。

ケイリー勝原
年齢　22歳
身長　173センチ
体重　59キロ
スリーサイズ　B81 W60 H85

必殺技　ジャンピング・ヘッドバッド

デビュー当時は正規軍の覆面レスラーとしてリングに上っていたが、アウトローにあこがれ現在のヘアースタイルに。それを見たメガデスにヒールへと誘われ、現在にいたる。

ライティング原田
年齢　22歳
身長　172センチ
体重　57キロ
スリーサイズ　B79 W60 H85

必殺技　ボディアタック

メガデス斉藤のスケ番時代の仲間。性格の残虐さを見込まれて、女子プロ入りを決意。テクニックはまだまだだが、ラフファイトなら誰にも負けない自信をもっている。

MONTHLY No.3 1990年 11/8

HYPER SEGA

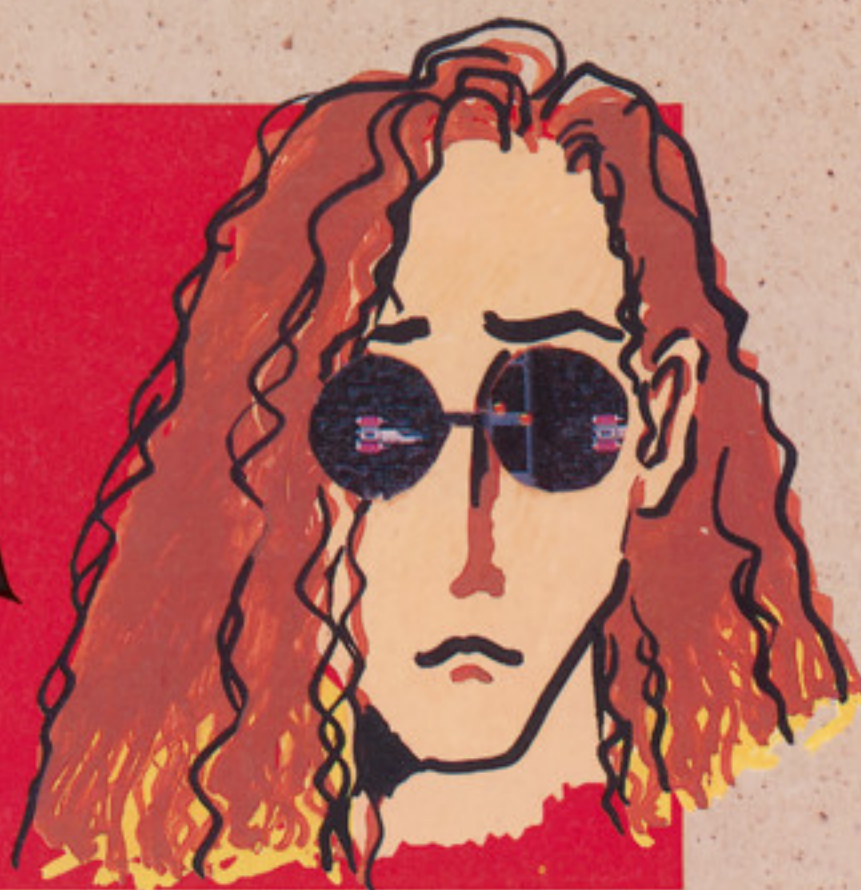
ハイパーセガ

21世紀のアミューズメントシーンを創造する

HYPER SEGA is published monthly by SOFTBANK CORP. NS-TAKANAWA BLDG., 2-19-13, TAKANAWA, MINATO-KU, TOKYO 108 JAPAN

瀬戸大橋のたもとに広がる東京・原宿・竹下通り

スターベース キッドパラ

場所　香川県宇多津町4番地　ゴールドタワー内
交通　JR瀬戸大橋線・宇多津駅下車　徒歩5分　近郊主要都市より直通バスあり
営業時間　AM10:00〜PM12:00　年中無休
●スターベース内は小中学生は入れません

「技術的には、日本からアメリカまで橋を架けられるっていうんだから、人間ってすごいもんだよね」と瀬戸大橋を渡っているときにカメラマンに言われた。瀬戸大橋ができて、たしかに日本は1つにつながったわけだが、どのていど便利になったかは、四国へ行ったことのない人間にはとうていわからない。岡山でJR瀬戸大橋線に乗り換えて約30分、香川県の宇多津という駅に到着する。ここは最近埋立てられた土地だそうで、たしかにやたらと海が近く、しかもまだまだ工事が盛んに行われている。

今回おじゃましたのは、ここ宇多津の名所ゴールドタワーにある2つのAMセンターだ（といってもタワー内にあるわけではない）。このゴールドタワー（158ｍ）は、ユニチャームが出資してできたもので、ハイテクホームライフのショールームやドライブインシアター、世界のガラス館などがある。しかもこれだけじゃなくて、周辺にはちょっとした原宿・竹下通りまでもができているのは面白い。のりピーレストラン、北野印度会社、マーシーズなどのおなじみタレントショップが出展されている。その一角に今回紹介するスターベースとキッドパラがあるのだ。

スターベースは、宇宙基地をイメージしたビデオゲーム、コインゲームを中心としたAMセンターだ。もちろんそれらしい内装、外装となっていて、外観は非常に無機質な印象を与える。一歩なかへ足を踏み入れると、やや暗めの照明がなされていることに気づく。都心のセガ系AMセンターの明るい照明とは正反対である。しかし、これはあくまで宇宙をイメージした照明であって、昔のAMセンターの照明とはもちろん違う。照明だけでなく、壁面、支柱は金属的なものが使用されて

クーニーズあり、北野印度会社あり、ホブソンズあり、その名も原宿・竹下通り。

円形にきょう体を設置するところなんか、さすがに120坪と思わせるゆとりのスペース取り。

キッドパラは親子連れがやはり多い。でも迷子はいない。

AMセンター GAL'S 図鑑 Vol.3
キッドパラ編

子供用カートに乗る、キッドパラ三人娘！

氏名　宇都宮　仁美
生年月日　昭和46年8月6日
血液型　B型
身長　159センチ
体重　？
趣味　ショッピング
●キッドパラはかわいいお姉さん(!?)がいっぱい待っているので、いつでも気軽に遊びにきてくださいね！

氏名　濱野　和代
生年月日　昭和34年7月7日
血液型　O型
身長　155センチ
体重　ひみつ!!
趣味　どこかへ行くこと
●ダンナ様はいらないけど、ヨチヨチ歩きくらいの子供はほしいな。キッドパラには連れて帰りたいような可愛い子供さんが多いので困っています。

氏名　谷本　明子
生年月日　昭和46年10月13日
血液型　B型
身長　165センチ
体重　教えない
趣味　ドライブ（いい場所があったら教えてください）
●キッドパラは子供たちだけでなく、大人もけっこう楽しめるプレイランドです。みなさんぜひ遊びに来てください。

働くおぢさんのコーナー
アルパーク　店長　白石正志さん

4月27日にオープンしたばかりなんですが、かなりお客さんの入りはいいですね。汽車やメリーゴーランドがかなり目を引きますし、集客源となっていると思います。

アルパークのターゲットが18～30歳のファミリーとヤングアダルト層ですから、ラック'50とファンタジースクウェアというふうに分けたのは正解だったと思います。

いまのところお客様は広島県内や近郊各県の方々が中心なんですが、先頃まで行われていた花博やスペースワールドなみに、全国的なものになってほしいです。

■オープン当初に比べれば、スタッフも増えて楽になりましたと語る。本当に充実している笑顔だ。

単純な構造の「スーパーフロッグ」だが、人気はとっても高いのだ。

スターベースからちょっと離れた場所にあるキッドパラは、キッド（子供）のパラダイス（楽園）という名前の由来からもわかるように、徹底した幼児、少年少女向けのマシンを置くスペースとなっている。店内は自然光を取り入れ、お日様の下で元気よく遊ぶ子供といったイメージで作られている。

ゴールドタワー周辺はこれからどんどん開発されていく場所なので、若者がもっともっと集まる街になっていくに違いない。

いるし、床にもガラスが埋め込まれ、写真で見るイメージより、かなり凝った印象を受ける。修学旅行生も多く、土日は空いているマシンもないくらいだという。

OLD DAYS STORY～我が懐かしのゲーム～
こんぴら高松で見つけた「サムライ」開発者に聞く

企画本部 参事 吉井正晴さん

■「サムライ」は'78年の作品ですから、12～13年前ですね。開発の人数もいまでは数百名いますが、当時は40名くらいしかいなかったんです。しかもプログラマーということになると、5人程度。私はもともと電気工学系の人間だったんですが、プログラマーという聞き慣れない仕事が、何をする職業なのかわからなかったですね。

■当時は当時で、行き詰まりみたいなものはあったんです。他社と違うことをやろうと、アクションを作ることになったんですが、どうせやるなら思い切り日本的なものがいいと思って「サムライ」を開発しました。

■プログラムは当時1人でやってまして、デザインとサウンドもちょっとずつやってました。面クリア型というコンセプトや、攻撃、守備などユニークだったぶん、難しかったですね。

■タイトル画面で、サムライという文字を刀でバシッと斬るでしょう。あれは私のアイデアなんです。ほかにもプレイヤーがやられると「ムネン、アトヲタノム」というふきだしが出るんですが、ああいうアイデアを楽しみながら作っていました。この作品は業界初のＴＶＣＦもうちましたが、けっきょくは人目を引く、派手なことをしたかったんでしょうね。

■レトロが流行るのは、古いものにあこがれるということもあるでしょうし、当時のものがゲームとして面白いってことでしょうね。いまのゲームってたしかに多彩だけど、難しいですよね。もっとアッサリと遊びたいんじゃないでしょうか。ですから「テトリス」とか「コラムス」も流行るんじゃないかと思います。

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

七色大冒険！

大好評発売中！
価格6,800円
※上記の価格には消費税が含まれていません。

"すーぱーすかる"から怒りの挑戦状…。
さあ、立ち上がれ、バビー！
島の謎をあばき、宝物を手に入れろ！

RAINBOW ISLANDS™
★EXTRA★
レインボー・アイランド・エキストラ

MONSTER ISLAND
ROBOT ISLAND
COMBAT ISLAND
DOH'S ISLAND
DRAGON ISLAND
TOY ISLAND
INSECT ISLAND

レインボーで敵をたおせ！テクニックを磨けば、虹崩しの技や金縛りなど高度な攻撃もできるよ。

フルーツやアイテムをどんどん取ろう！空中や地面にも隠れてるから、よ～く探してみてね！

- バビーを操作して、アイテムを取りながらどんどん上へ登って行こう。GOAL IN！すればラウンドクリア。
- １ワールドは４ラウンド構成。各ワールドの最後に登場するボスを倒せばワールドクリアだよ。
- 敵を倒すと出現する７つのダイヤを集めよう。すべてのダイヤがそろうと不思議なことが……。

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社登録商標SEGAの使用を承諾したものです。

DARIUS II

強敵！

12月20日発売予定
価格 8,900円
※上記の価格には消費税が含まれていません。

「ティアット、大丈夫か？」「あぁ、なんとか切り抜けた」
「どうも敵の様子がおかしい」
「イヤな予感がする……あっ、なんだあれは！」
「こっこいつは、グランドオクトパス！」
「見ろ！頭からなにか出したぞ」
「なんだこれはっ……うわぁ!!」「プ、プロコーッ！うわぁ!!」
……キミは謎のエンディングを見ることができるか！

●アーケード版で大人気の横スクロールシューティングゲーム「ダライアスII」がメガドライブになって新登場！
●思いもよらぬ攻撃をしてくるボスキャラクターを倒せばゾーンクリア。次のゾーンへの進路はキミが決定するのだ。
●最終ゾーンを見事クリアしたプレイヤーには、様々なエンディングが用意されている。どんな結末になるかは、キミの選ぶ道のり次第だ！

ゾーンAの舞台は燃えたぎる太陽！プレイヤーも思わず熱くなる場面だ。

敵の攻撃をあまく見てはいけない！アイテムは確実にキープしておこう。

株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京●03(239)4000 高松●0878(33)6340

最新のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガ・ホットメニュー

エアロブラスターズ

カネコ／1月発売予定／価格未定／SHT

「エアロブラスターズ」は、ビデゲーでは老舗メーカーの「KANEKO」参入第1弾のソフトだ。ハイスピードで展開する超高速スクロールの世界は、やみつきになるぞ！

真新しいクラシックシューティング

金子製作所といえば、名前こそあまりオモテには出てないが、知る人ぞ知るビデオゲーム大ベテランメーカーである。この「エアロブラスターズ」も、その蓄積された技術を駆使したビデオゲーム版「エアバスター」のリニューアルバージョンだ。そしてその内容は、2人同時プレイ、パワーアップとシューティングの定石を踏んでいるにもかかわらず、変速スクロールを取り入れたことによっていままでにないゲームに仕上がっている。発売は来年ということだが、首を長くして待とう!!

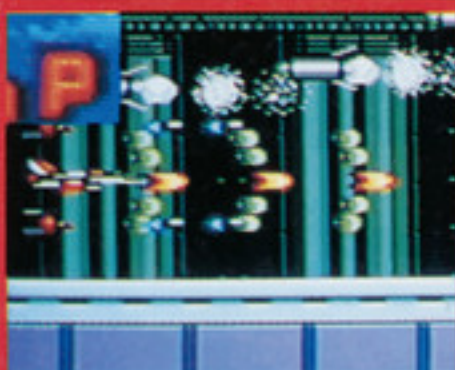
SPECIAL ATACK BUSTER FLASH バスターフラッシュ

攻撃ボタンを押し続け、エネルギーをフルに充電させて離すと〝バスターフラッシュ〟なる必殺技が出る。これでザコや弾は一掃！

▶ザコが多い場所に最適だが、カタい敵やデカキャラには効果がない。

個性に合わせて選べるパワーアップ

空中に飛来するアイテムキャリアーを撃つと、中からパワーアップアイテムが飛び散る。そのなかからお目当てのパワーアップを取ればよいのだが、確実に取りたかったら、バスターフラッシュで敵をかたづけてからギリギリのところで撃てばいい。しかし、この場合どのアイテムが取れるかは、運次第である。

〝コレがアイテムを隠し持つアイテムキャリアー〟。

メインショットパワーアップ
ノーマル弾は、Pを取ることで7段階までパワーアップすることが可能。この写真は5段階目の状態。

ミサイル(GREEN)
自動的に敵を追尾してくれるホーミングミサイル。固定型のザコキャラが多い場所や、カタい敵に有効。威力はレッドよりも落ちる。

バンパー
せまい場所には必要なアイテム。上下に装着され、壁面から自機を守ってくれる。操作に自信がない人は必ず取っておこう。

ミサイル(RED)
グリーンとは逆に、目標を識別する能力はないが、貫通力をもつ。当たり判定が大きいデカキャラには、十分使いモノになる。

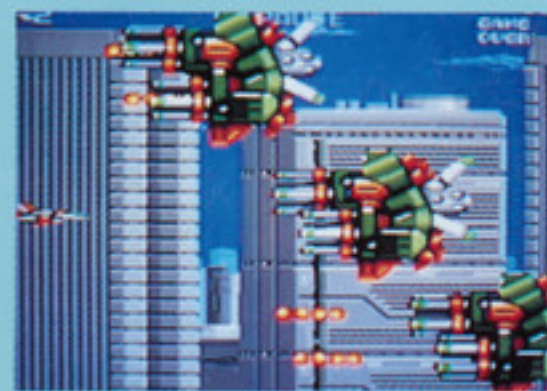
ヘルポット
自機の後方に回転砲台が着く。見た目とはうらはらに弾の威力は最高。ねらいにくい場所にいる敵も、確実に破壊することができる。

サイドアタッカー
ブラスターの上下サイドから、平行に弾を発射する。ノーマル弾がパワーアップした状態になれば、かなり強力なオプションとなる。

6ウェイ
破壊力にすぐれたショットを6方向に発射。しかしこのアイテムが登場する後半では、あまり効果を発揮してくれないのだ……。

リアーガン
自機の後方部から斜め2方向に発射される。ショット、弾の威力もソコソコだが、ヘルポットに比べると利用価値が低いように思われる。

Phase 1 SEASIDE FRONT
海岸沿いの市街地

中型メカの大挙来襲とレーザー砲の雨で、街は一瞬のうちに破壊されてしまう。のっけから苦戦を強いられるステージだが、障害物がないのがせめてもの救いとなるだろう。

最初のステージなのに中型ザコの嵐。このくらいでおどろいてちゃダメよ。

BOSS EVIL FACE

手はじめのボス、〝イビル・フェイス〟。発射してくるレーザーをたくみに避けながら弾を撃ちまくろう。特殊な攻撃はしてこないので、比較的倒しやすい。

Phase 2 MECHANIZED CAVE
機械化洞窟

洞窟に突入するこのステージは、スクロール速度が変化するうえに、上下の移動範囲がせまい。慣れるまではバンパーを使用したほうがいいだろう。また、ザコの攻撃も凄まじいので、バスターフラッシュを使え！

バンパーさえ装着していれば、高速スクロールで気持ちよく進める面。

BOSS SHELL FLAME

コイツはなんと途中で攻撃パターンを変えるのだ！最初の回転バリアを破壊すると、次は鬼のようにミサイルを撃ってくるので、かなりやっかいなボスだ。

エアロブラスターズ

Phase 3 SCRAMBLE!!
地上〜成層圏

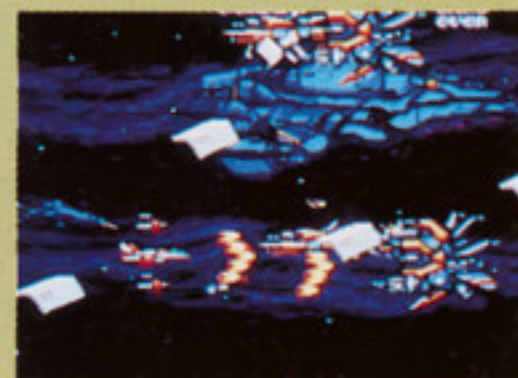
ブラスターは、いよいよ地球圏外を目指し、一定のスピードを保ちながら斜めに上昇していく。前半部分はザコキャラの編隊。しかし後半はかなりクセのあるイヤな奴が多く、パワーアップアイテムも取りにくい。

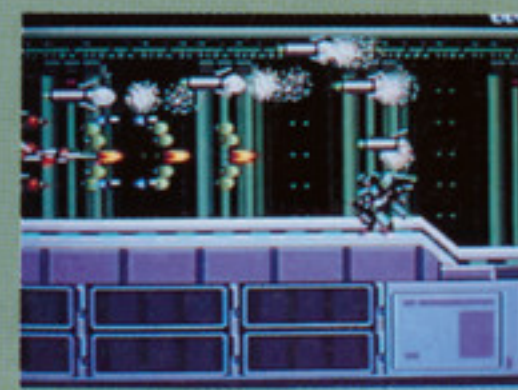
中盤戦にもなると、独特なパターンで攻撃する的がやたら多くなる。

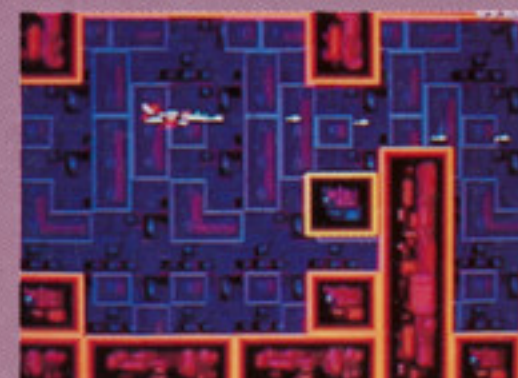
BOSS BIT STATION

6本の触手を持つ〝ビット・ステーション〟。本体が開いて弾を発射する。こいつもビットショット→レーザーと、攻撃方法が変化する。まずは触手を壊そう。

Phase 4 OUT OF GRAVITY
衛星軌道〜地球圏外脱出

ついに地球から脱出。しかし、宇宙空間だけに、慣性が働いて操作しづらくなってしまう。壊せない障害物などもあり、かなりツラいだろう。

Phase 5 THE BORDER LINE
敵要塞惑星外縁部

敵の要塞惑星圏内。慣性があるうえに斜め下スクロール。敵も巨大でカタいヤツが多く、どれがボスなんだかわからなくなってしまうほどだ。

Phase 6 DEATH CIRCUS
敵要塞惑星内部

最終面は要塞基地の内部。上下に動く柱や障害物のブロックが、ブラスターの行く手を阻む。仕掛けに注意しながら最後のボスを目指そう!!

究極タイガー

トレコ／来春発売予定／7,500円／SHT　©TRECO

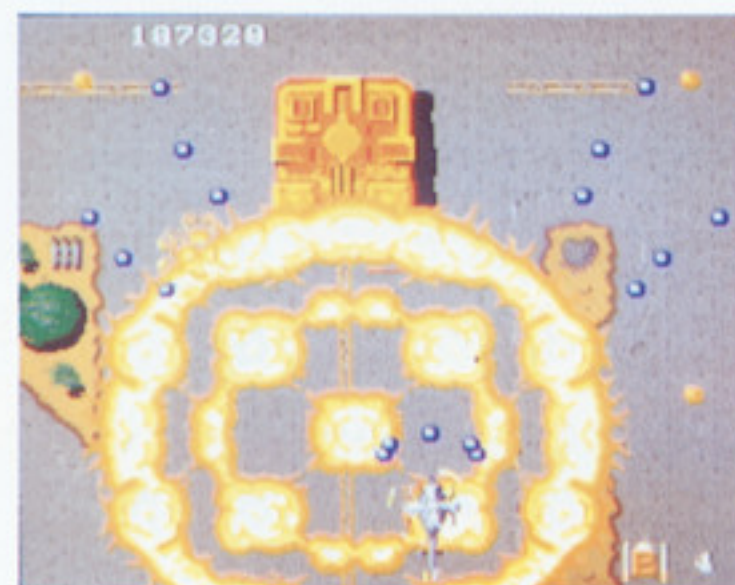
ビデオゲームで高インカムをあげた大ヒットゲーム「究極タイガー」が、ついにメガドライブで発売される。首を長くして待っていたキミ、もうひっこめてもいいぞ！

名作の移殖

12月14日発売の「アトミック・ロボキッド」でレベルの高い移植をみせてくれたトレコ。そのトレコが移植第2弾として発売するのは、東亜プランの名作「究極タイガー」だ。名作だけにトレコもヘタな移植はしていないぞ。

ゲームは縦スクロールのシューティング。4種のパワーアップウェポンと、ボンバーの2つを使って全10ステージを進んでいくのだ。移植のほうは縦画面から横画面になったこと以外、とくに大きな変更点はないぞ。

難易度バリバリ

ビデオゲームでは高い評価を得たこのゲーム、その理由はゲームバランスにある。もちろん、パワーアップやボンバーのスゴさに注目したプレイヤーもたくさんいたが、難しさのなかにも、キラリと光る総合的なバランスのよさが、高い人気を集めることになったのである。このメガドライブ版では、難易度の調整ができるようになっているから、ゲームセンターでアッという間に終わった人でも十分に楽しむことができるのではないだろうか。

どのステージでもいえることだが、対ボスにはボンバーが有効だ。

また、ビデオゲーム版をラクラクとクリアできるような人には、超難しいモードも用意されているので、ぜひともも挑戦してもらいたい。

アイテム

アイテムは、輸送ヘリなどの中型キャラを倒すと出現する(ボーナスのPは違うけど)。これらの敵はザコよりもカタイので、接近して破壊すると同時にアイテムを取れ。

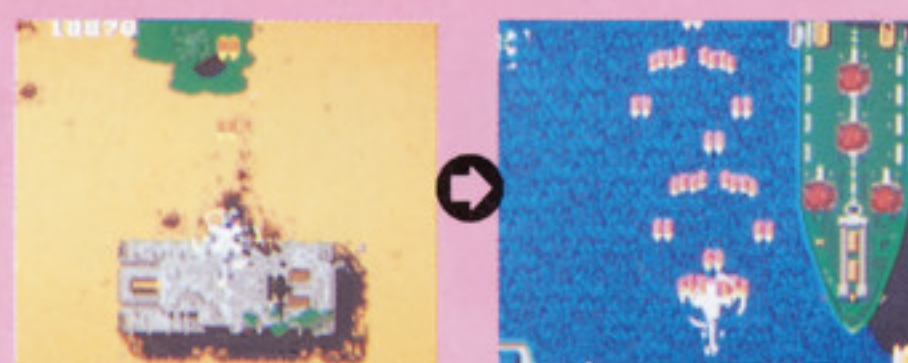
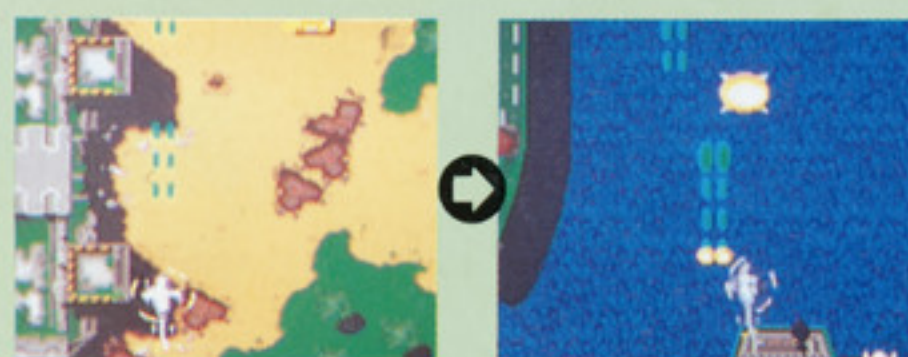
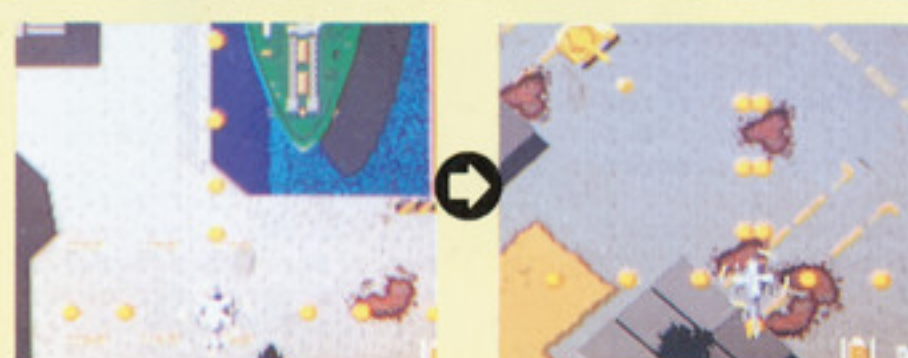
これを取ると、そのときのウェポンが、1ランクパワーアップするのだ。最も優先して取りたいアイテムといえる。ただ、取りにいこうとして、前に出すぎないほうがいい。

このアイテムを取ると、ボンバーのストックが1つ増える。カラーボールほど出現回数が多くないので、必ず取るようにしよう。だからといって、ためすぎて死ぬとバカみたいなので注意しよう。

数十秒間浮遊しその間に色が変わるので、それを取ると、その色のウェポンに変わる。ゲーム後半でうっかり取ると、死をまねく。たくさん出現するので、よける練習をしよう⁉

別にアイテムではないが、これを取ると、ステージクリア後に取った分だけボーナス得点が入る。これを取るために命をかけることはないが、とりあえず取っておきたいところ。

ウェポン

	ウェポン
赤	タイガー（自機の名前）が最初から撃つことのできる武器。前方に幅広く発射することができ、パワーアップすればサイドアタックも可能。青と同じくらい役に立つ武器だ。
緑	前方攻撃に最高の威力を発揮するのが、この武器だ。緑色のレーザーが2本、前方に発射される。ボスなどに有効だが、前方以外がガラあきになるので、後半はかなりツライ。
青	前方に強力な弾を発射することができる武器。パワーアップすると、3WAYから5WAYになり、威力も変わる。この武器が、プレイ中で一番役に立つ。
黄	自機を中心に、左右前後に弾を撃つことができる。しかし、そのぶん前方攻撃が弱いため、ボスなどのカタイ敵には頼りない。パワーアップするごとに、方向・弾数が増える。

ステージ紹介

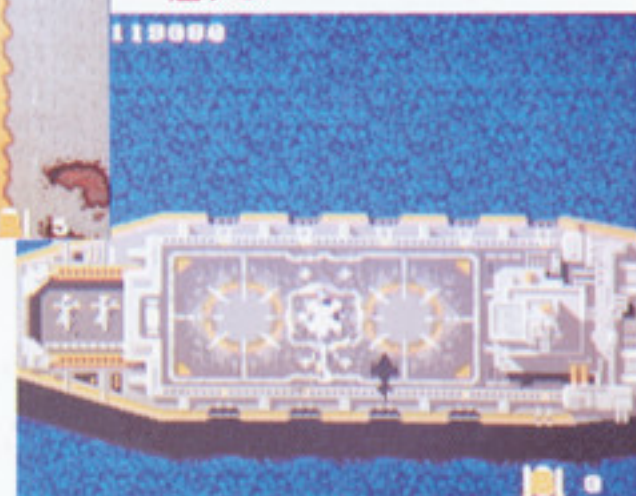
1 STAGE

最初のステージだけあって、全体的に難易度は低め。ということで、まずは弾のよけ方のコツをつかもう。出現する敵もすべてカタくないから、接近して速攻で倒すように。

ボスは弾の出し方を見切れば、そんなに手ごわい相手ではない。ボンバー１発と連射で楽勝だ。ただし、まわりのザコには要注意！ ボスを倒しても残っていることがあるぞ。

ステージ１ではまずパワーアップすることを心がけよう。Sを取ってショットをパワーアップせよ！

これが１面のボス。ボンバーを撃て！

ステージクリア。この母艦上に着陸する

2 STAGE

１ステージよりも、出現する敵が多いので、油断をすると死をまねくかも。最初の海のシーンはそうでもないが、後半はボンバーを使いたい場所が２カ所ほどある。

このステージでは、赤のパワーアップが有効だ。青や黄色もそれなりに使えるけどね。

ボスは左右に移動しつつ弾を撃ってくる。ボンバーのあと、離れて連射だ！

ステージ２では、中型の敵が多く出現する。ボンバーのムダ使いには注意!!

この場面ではボンバーで切り抜けるのがベスト。

ボスの広範囲弾は、よく見てかわそう。落ちついて戦え！

3 STAGE

このステージになると画面下から中型の船が出現したりして、少々やっかいだ。危険を感じたら、ボンバーの用意を。死ぬよりはボンバー切れのほうがマシだろう。

ボスは２台。手前のほうから先に倒せば、あとは簡単。

こいつは、真下にもぐりこんで、一気に連打!!

ボスは２機いる。前のほうから倒していこう。

4 STAGE

このへんのステージから"東亜プランのゲーム" らしさが見られる。つまり、難しいということなのだ。画面の端のほうから弾が飛んできたり、アイテムを出すヘリがカタかったりと、非常にツライ。ボンバー乱れ撃ちで切り抜けたいところ。もちろんボスもボンバーで。

この赤いヘリがくせもの。しばらくホバーリングして、その後、飛び去る。早めに倒せ。

４ステージのボスも２台。１台ずつ集中攻撃！

ビデオゲームとの違い

このMD版「究極タイガー」は、PCエンジン版よりも、さらにビデオゲームに近くなっている(たとえばパワーアップのしかたなど)。けれど、そのぶん難しくなっているところもある。なんとボンバーの爆発している時間が短くなっているのだ！　これはちょっとツライかも。

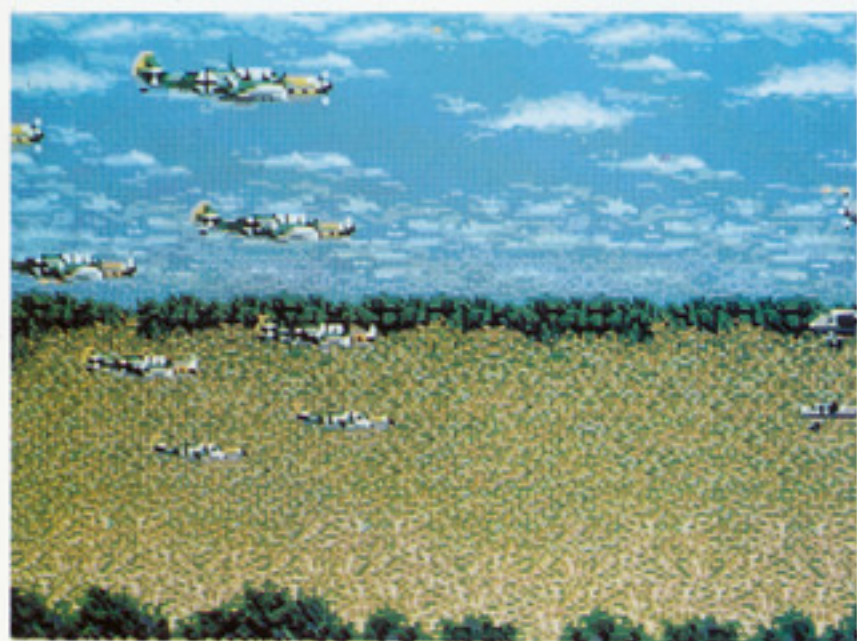
究極 TIGER
CONTINUE PLAY
YES NO
10
PUSH START BUTTON

コンティニュー画面もアーケード版そっくり。10秒の間にスタートを押そう。

ボンバーの爆発している間が短めなのが悲しい。それだけ威力も弱いってことだ。

アドバンスド大戦略 ドイツ電撃戦

セガ／2月発売予定／価格未定／SLG

「スーパー大戦略」は、現代戦だったが、この「アドバンスド大戦略」は、第二次世界大戦が舞台だ。単にユニットとマップが変わっただけでなくシステムもパワーアップされている！

舞台は、第二次大戦のヨーロッパ

現在でも順調に売れ続けている、メガドラソフトのロングセラー「スーパー大戦略」。そして、その続編がこの「アドバンスド大戦略　ドイツ電撃戦」だ。

タイトルなどからもわかるように、今度は舞台を現代から第二次世界大戦に移してある。そしてマップのほうは、ヨーロッパにおけるドイツと連合国軍との戦闘を史実にもとづいて再現しているのだ（これでキャンペーンモードがあれば面白いのになぁ)。ヨーロッパが中心ということで、残念ながら大日本帝国が登場するかは定かでない。

システムは前作のものを踏襲しつつ、大幅にパワーアップされている。新たに加わった要素としては、“索敵”と“天候”がある。

“索敵”とは、「大戦略III」から用いられたもので、自分の視界に制限が加わる制度である。ようするに、自分のユニットの周り数へックスしか見渡せないもので、離れた場所の敵ユニットの動きはまったくわからないようになっているのである。

したがって、飛行機などの視界が広いユニットで常に警戒していないと、敵の急襲にもまったく気がつかない、といった事態になることもある。より実戦的な作戦を立てる必要があるのだ。

“天候”に関しては、詳しいことは何もわかっていない。単なる憶測だが、そのターンの天気によっては、航空機が飛べなくなったり、火器の使用に制限が加えられたりするのかもしれない？

コマンドのほうはそれほど変化はないが、新たに“進化”というコマンドが用意された。これも詳細はわかっていないが、勝手な想像では、経験を積んで最高ランクになったユニットにこのコマンドを使うと、次世代の兵器に変化させることができるのではないかな？

システムもパワーアップして登場だ！

最初の索敵範囲はたったこれだけ。これだけじゃ見えないのと同じ。

航空ユニットを生産すると、索敵範囲がこんなに広くなるのだ。

「スーパー大戦略」は、システムソフトの「大戦略II」のシステムを踏襲していたのに対して、「アドバンスド大戦略」では、さらにシステムソフトのシリーズ最新作「大戦略III」のシステムを意識した作りになっているようだ。だからといって、「大戦略III」ほど複雑なシステムではない。開発中のため「アドバンスド大戦略」のシステムの詳細は、まだはっきりしないが、リアルさを追求しすぎてマニアックになりすぎた「大戦略III」の特徴を取捨選択して、“索敵”や“天候”などの要素を取り入れて作られている。

メガドラ版大戦略シリーズも着々と進歩しているのだ。

戦闘シーンもパワーアップ

気になる戦闘シーンは、前作以上の迫力になったぞ。前作では真上から見おろしたトップビューの構図だったが、横から見たサイドビューの構図に変わっている。そして段違いにアニメーションのスピードが速いので、リアルさが増したのだ。

たとえば戦闘機同士の戦いなど、一瞬交錯したかと思うと、すでに勝負がついていたりして、まさに戦争の記録フィルムを思い起こしてしまう、にくい演出なのだ。また、「スーパー大戦略」の戦闘シーンでは、左の画面と右の画面のつなぎ目が、不自然になるパターンもあったが、「アドバンスド大戦略」は違和感がなくつながっていて、不自然さを感じることもないぞ。

今月は、まだはっきりしないことが多く、たいへんもうしわけない。この他にも数々のパワーアップが計られているはずなので、期待して待っててくれ。

第二次大戦マニアがよだれを垂らす！

ユニットは、もちろん第二次大戦の史実どおり。バトル・オブ・ブリテンでのメッサー対スピットファイヤーの空戦なんてのも再現できるわけだ。まさに第二次大戦マニアにうってつけ！

生産画面。最初は兵器の種類はあまり多くないみたいだ。補給馬車が泣かせるぜ。

ユニットの画面も進化。PzKwIIIEとは、これすなわちIII号戦車E型。

毎度おなじみのイニシャル画面だ。かなり広いマップ。

戦闘画面の速度も変えられる。ヘックスのラインの消せる？

各国ごとにその国をイメージ(?)したBGMが用意されてる。

なんと気候帯の影響まで考えられているらしい。

戦闘画面は、迫力のサイドビュー！

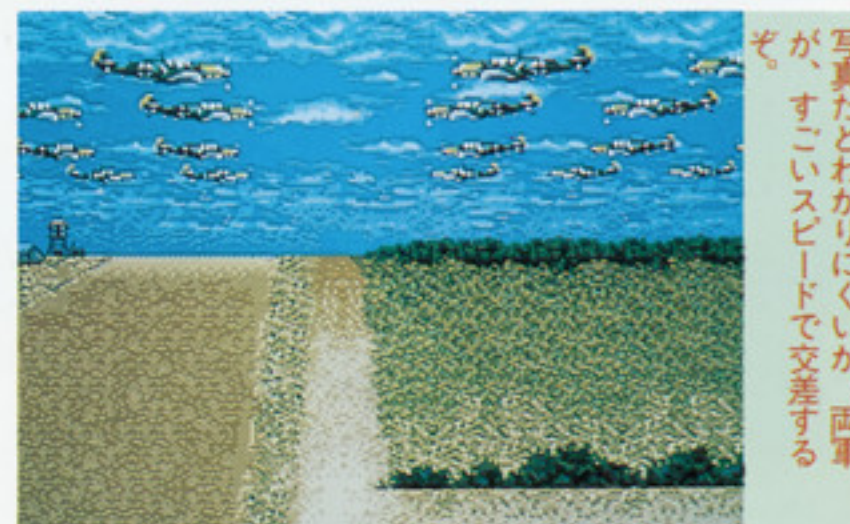
「スーパー大戦略」でもメガドラ版ならではのフィーチャーとして好評だった戦闘シーンのアニメーション。アドバンスドでは、サイドビューに変わった。

実際に見た印象だが、「スーパー大戦略」のトップビューの戦闘シーンより、ユニットの特徴が、より一層強調され迫力満点だ！

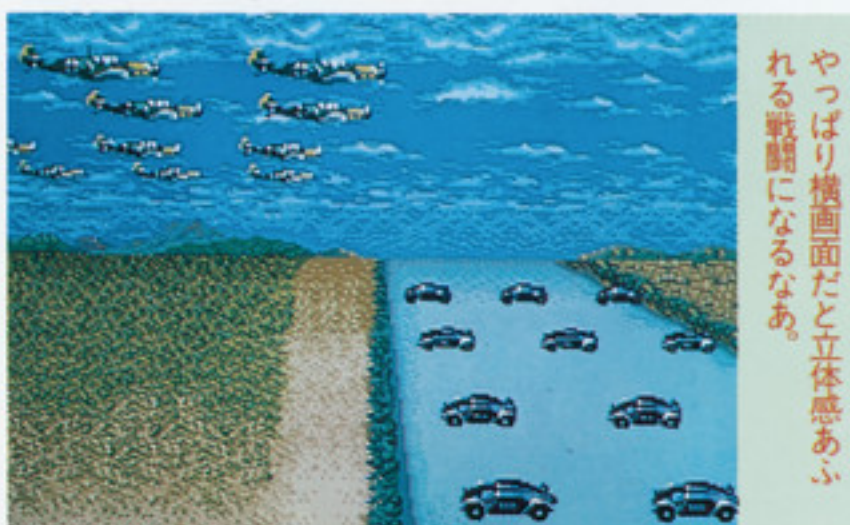
特に航空ユニット対地上ユニットの戦闘は、断然サイドビューのほうが迫力がある。この戦闘シーンだけでも一見の価値があるぞ。

アドバンスド大戦略

航空機VS航空機

超リアルなドッグファイト。背景のつなぎめも自然になってる。

写真だとわかりにくいが、両軍が、すごいスピードで交差するぞ。

航空機VS地上ユニット

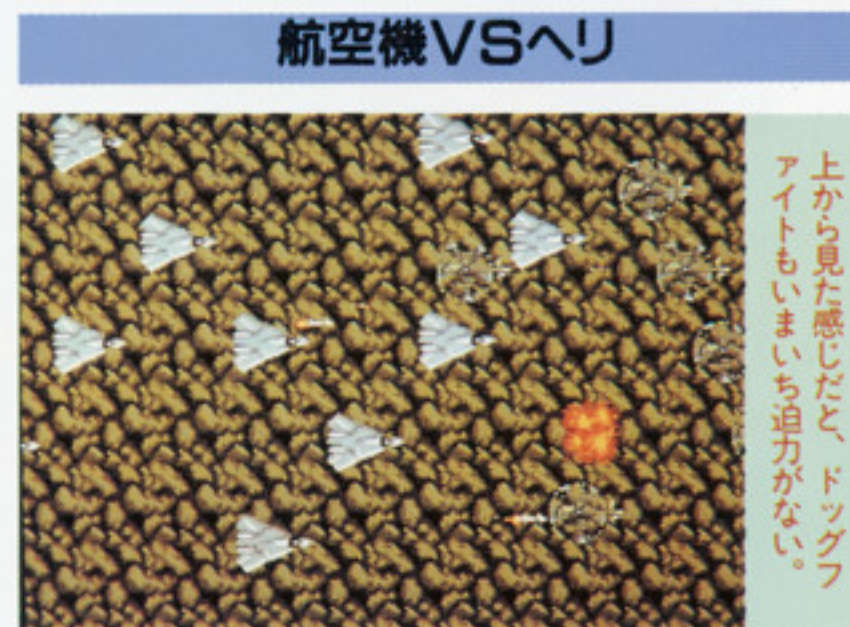
やっぱり横画面だと立体感あふれる戦闘になるなあ。

地上ユニットVS地上ユニット

地上戦画面。両軍のユニットは遠近感たっぷりに動いてくれる。

スーパー大戦略

航空機VS航空機

F-14対Mig29。前作は背景のつなぎめが不自然だった。

航空機VSヘリ

上から見た感じだと、ドッグファイトもいまいち迫力がない。

航空機VS地上ユニット

バルカン対Mig-29。前作では遠近感が少々物足りなかった。

地上ユニットVS地上ユニット

輸送車を攻撃するレオパルド2。やっぱりつなぎめが、ヘン。

アドバンスド大戦略

注目のマップは、ほぼ史実どおり!?

サブタイトルにドイツ電撃戦とあるとおり、ヨーロッパ戦線初期のマップが年代順に収録されているようだ。具体的には'39年のポーランド進攻から'42年の独ソ戦の初期（いわゆるバルバロッサ作戦だね）のようだ。

マップセレクト画面。第二次世界対戦勃発当時の戦闘地が、ずらり。

史実どおりフランス占領、英国上陸計画、北アフリカ、ソ連侵攻のマップへと続いている。

スーパーファミコンまるかじり！

スーパー
マリオワールド
F-ZERO
ボンバザル/パイロットウィングス
グラディウスIII/ポピュラス
ドラッケン/ファイナルファイト
ウルトラマン/シムシティ
その他新作情報満載

いよいよ登場！スーパーファミコン初の専門誌

The スーパーファミコン SUPER FAMICOM

隔週金曜日発売　定価390円(税込)

11月16日創刊

毎号
"特別付録"
付き

創刊記念
スーパーファミコンソフト
150本
プレゼント

創刊特集
スーパーファミコン
大研究
スーパーファミコンの見たいこと
知りたいことすべてを
ガイド

池田貴族のマニアの帝王

VOL.8 原チャリ

原チャリとは、原動機付き自転車のことだ。16歳未満禁のテーマもたまには、いいもんだと思うが、いかがかな⁉

私が、ラッキィ池田とやっている番組にメガドラとゲームギアの情報コーナーがある。毎週金曜5時からの『チューンナップ少年団』(テレビ東京）だ。これからさらにゲームのコーナーに力を入れるから見てやってくれ。

今月は、私のバンドremoteが渋谷公会堂でリサイタルを行う。11月18日だ。28日には、セカンドシングルも発売される。『チューンナップ少年団』と『丹波・山瀬のパニックTV』のエンディングテーマに使われているのだ。買ってくれ。

さて今回のテーマは、原動機付き自転車だ。いわゆる原チャリ。そういえばナナハンを意識してゼロハンという呼び名もあった。私が免許を取ったころ（11年前）は、講習もなければ、ヘルメットなどもかぶる必要もなく、手軽なものだった。そのころは、車種も少なく、まだスクーターなんてのもなかった。もっぱらヤマハのミニトレとかスズキのマメタンがトレンディだった。ミニトレは、同じキーで5台のうち1台は、エンジンがかかるというとんでもない安物のキーをもつ代物だった。また、マイナスドライバーを鍵穴に突っ込んでもエンジンがかかったこともつけくわえておこう。スズキのマメタンは、チョッパーふうでタンクにシールがついていた。ちなみにこのマメタンは私のはじめての原チャリだった(中古で6万3000円もした)。ちなみに直線なら80kmは、なんとか出た名車である。

そして翌年スクータータイプのロードパルが登場。それを追っかけて八千草薫のパッソルが登場(私の2台目の原チャリ）し、ようしゃなく流行りまくった。そのおかげで、オバチャンライダーが増えた。前と後ろに子供を乗せて、平気で歩道を走っているオバチャンの姿は記憶に新しいところだ。

この後、スクータータイプは続々と登場していく。ロードパルはほかに4機種が追加され、パッソルのグレードアップ版パッソーラ(私の3台目の車）も登場した。パッソーラは、60km近いスピードが出た。そしてスクータータイプは、ホンダのタクトの登場によって各社は高級感を競うようになる。ベルーガとサリアンがヤマハから、ジェンマがスズキから発売された。

それに対してスポーツタイプの原チャリも発展していく。11年前にホンダMB50とMT50(私の4台目)が登場。MB50にはカウルがついていて、それまでのホンダのスポーツタイプバイク、CB50がおもちゃに見えたものだ。このMB50の最高速は90kmで、もはや50ccの域を完全に逸脱していた。MT50は、オフロードタイプでエンジンの大きさに対して、異常なまでにボディがデカかった。マフラーが後輪の上方についていたため、排気ガスに混じったオイルのカスが飛び散り背中が真っ黒になる欠点があった。しかしこれはマフラーにボアホース(車のラジエーターホース）をつけることにより解消できた。

MB50に遅れをとったヤマハはRZ50を発表。こいつは速かった。マメタンでシグナルグランプリを挑んだが、いとも簡単に負けた。しかも女にだ。その後、その女とツーリングしたことは、どうでもいい話だ。私が高2の春のときだった。

そしてそれまで50cc市場で沈黙を守っていたカワサキがAR50をぶつけてきた。ボディが軽いのでめちゃくちゃ早く、最高速90kmをついに超えた。スタートだけなら中型にさえ負けなかった（私のテクニックのおかげだが)。

こうなるとスズキも黙っていない。RG50ガンマを発表する。これもよーしゃなく速かった。原チャリの制限速度は30kmなのに、なぜこのように速くなければいけないのか？　そして原チャリの高性能競争は、エスカレートしすぎてスピードリミッターがつけられてしまう結果となる。

ところで変な原チャリもたくさんあった。スズキのボビーはロータリークラッチでダサかった。チャッピーというのもあった(remoteのドラマーではない)。また、モトコンポも忘れちゃいけない。マッドネスがCMをやっていたホンダ・Cityのオマケと感違いしそうな折たたんで車に積めるヤツだ。CMといえば、ハウンドドックの曲を使ったポップギャルも不人気だった（このCMソングはパレットキャットという化粧品に使われていたのは記憶に新しい)。

ホンダのラクーンもとんでもなかった。チョッパーのつもりなんだろうが、あのデザインで不自然さを感じないほうがおかしい。その点、ヤマハのアメリカンは合格点をあげたい。しかししょせんは原チャリ。かっこうをつけて乗っているヤツを見ると悲しくなったものだ。軽いだけがとりえのスカイ（私の5台目）もいい味を出していた。

しかし原チャリもMBX50、リード以降は、もうめちゃくちゃだ。なんといってもヘルメット着用義務がその原因だと、私は勝手に思っている。高校時代6台もの原チャリを所有していた私のお気に入りは、郵便局払い下げの赤カブ(当時5000円）だった。

現在は、昔の女から借りたまま返していない（返す気は最初からなかったが……)ヤマハのミント50に乗っている池田貴族である。

YAMAHA GT50

KAWASAKI AR50

HONDA MT-50

●イラスト／ダンス入道

BEメガ・データランド

売れ筋ゲーム、新作発売日から人気ビデオゲームまでメガドライブ関連最新情報がいっぱいのBEメガデータランド。来年もよろしく!!

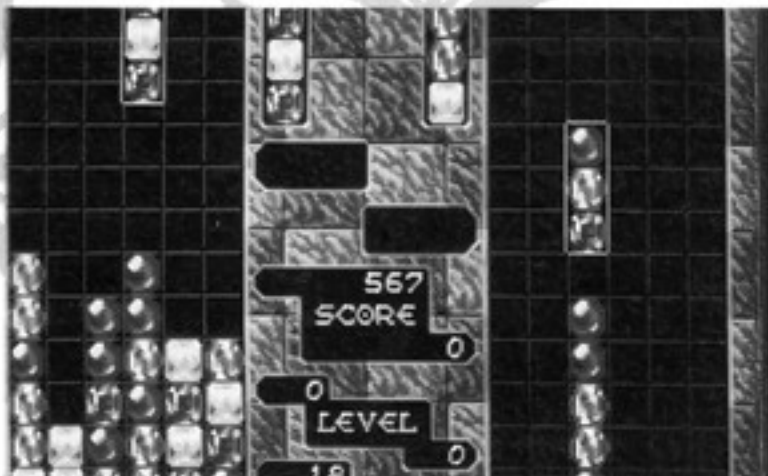
SHOP DATA メガドラソフト売上TOP10

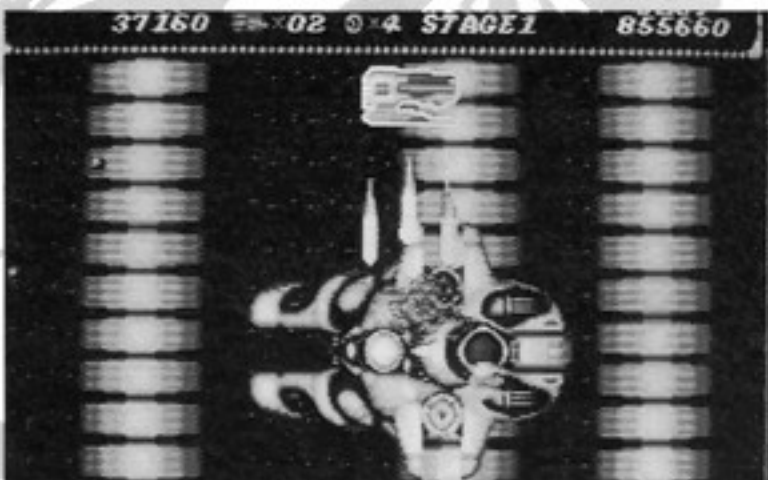
順位	前号	ゲーム名
1	新	ストライダー飛竜 セガ/9月29日発売/ACT/7,000円
2	1	コラムス セガ/6月30日発売/PUZ/5,500円
3	新	ヘルファイアー メサイヤ(NCS)/9月28日発売/SHT/6,800円
4	新	インセクターX ホット・ビィ/9月9日発売/SHT/6,800円
5	3	マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー セガ/8月25日発売/ACT/6,000円
6	8	ESWAT セガ/7月14日発売/ACT/6,000円
7	—	大旋風 セガ/6月23日発売/SHT/6,000円
8	—	ゴールデンアックス セガ/'89年12月23日発売/ACT/6,000円
9	5	フェリオス ナムコ/7月20日発売/SHT/5,800円
10	4	バットマン サン電子/7月27日発売/ACT/6,500円

※このランキングは下記協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。
★協力店　●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）●銀座博品館（東京・銀座）●サンタ（東京・高島平）集計期間は9月1日～9月30日まで。

1. ストライダー飛竜

メガドラユーザー待望の人気ビデオゲームからの移植作。豪快なアクションに人気集中。

2. コラムス

ついに2位に転落。ビデゲーでは「コラムスII」も登場したが、巻き返しなるか？

3. ヘルファイアー

難易度が高いがやりこむたびに味が出るシューティング。ハイパーキャノンの爽快さは格別だ。

4. インセクターX

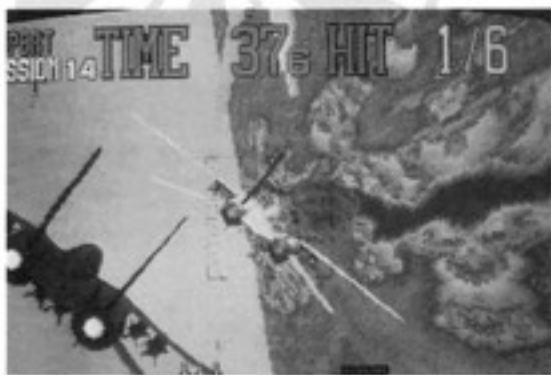
メガドラ版はグラフィックがリアルになったインセクターX。健闘して4位にアップ。

5. マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

あるステージでは簡単に戦闘アンドロイドになれるとか……。もう少しの健闘を期待。

1. ファイナルラップ2

今月も堂々一位をキープ。他プレイヤーとの対戦プレイが人気の秘密か？

2. G-L.O.C.

AMショーではR-360版が大人気だったこのゲーム。前回と同じポジションだ。

3. エア・インフェルノ

2つのモードがあり、プレイヤーに親切なゲーム。こういうシステムが広まればよいのにね。

SHOP DATA
ビデオゲームTOP5

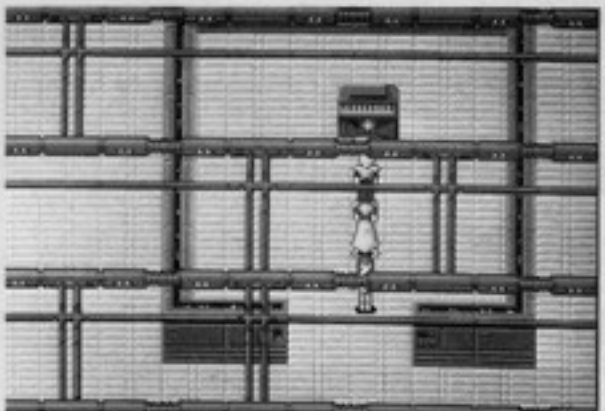
順位	前号	ゲーム名	メーカー
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ
2	2	G-L.O.C.	セガ
3	3	エア・インフェルノ	タイトー
4	5	雷電	セイブ電子/テクモ
5	4	スーパーモナコGP	セガ

☆協力店　●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・バイ・ロサ

USER DATA
メガドラ人気TOP20

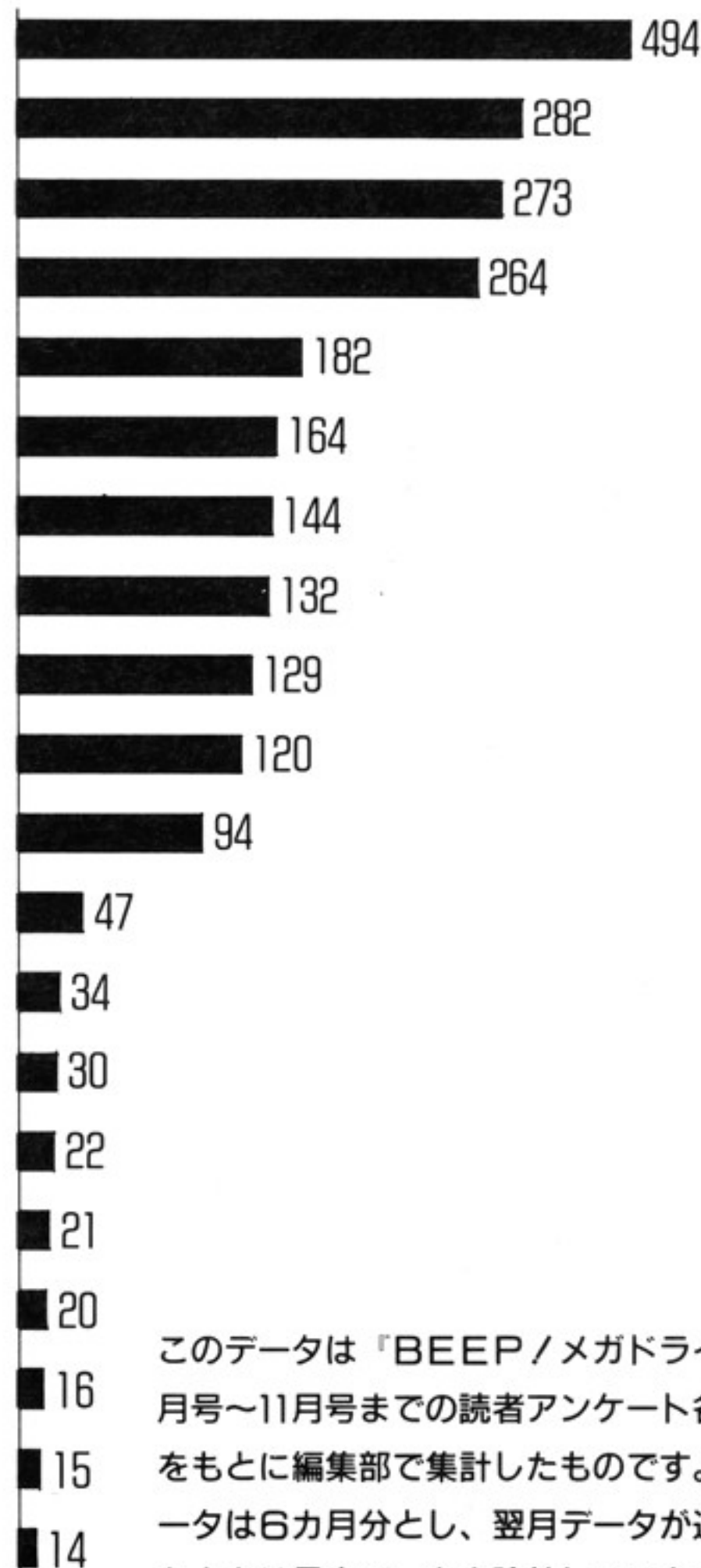
1. サンダーフォースIII

アーケードゲームにも進出したTFIII。メガドラの底力を見せてくれる実力派シューティング。

2. ファンタシースターII

タイロンの石像というアイテムがあるが一体何に使うものなのだろう？ 知っている人、教えてね。

3. ザ・スーパー忍

ABIIを抜いて3位に返り咲き。メガドラユーザーに高く評価されているのがうかがえる。

順位	ゲーム名	票数
1.	サンダーフォースIII	494
2.	ファンタシースターII	282
3.	ザ・スーパー忍	273
4.	アフターバーナーII	264
5.	スーパーモナコGP	182
6.	ファンタシースターIII	164
7.	スーパー大戦略	144
8.	大魔界村	132
9.	ソーサリアン	129
10.	コラムス	120
11.	ゴールデンアックス	94
12.	ストライダー飛竜	47
13.	重装機兵レイノス	34
14.	フェリオス	30
15.	サイオブレード	22
16.	ヴァーミリオン	21
17.	マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー	20
18.	DJボーイ	16
19.	スーパーリーグ	15
20.	サンダーフォースII MD	14

このデータは『BEEP/メガドライブ』6月号～11月号までの読者アンケート各500通をもとに編集部で集計したものです。有効データは6カ月分とし、翌月データが追加されたときは最古データを除外していきます。

待望の新作ゲーム TOP20

順位	前月	ゲーム名	データ	ポイント
1	1	ダライアスII	タイトー/12月予定	153
2	新	シャイニング&ダクネス(仮称)	セガ/'91年3月予定	100
3	6	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン/11月2日	47
4	2	アドバンスド大戦略―ドイツ電撃戦―	セガ/12月中旬予定	36
5	12	シャドー・ダンサー	セガ/12月1日	35
6	4	三国志・乱世の英雄たち	セガ/'91年1月予定	34
7	11	エレメンタルマスター	テクノソフト/12月14日	32
8	7	ゲイングランド	セガ/12月15日	30
9	8	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲームアーツ/12月予定	27
10	13	グラナダ	ウルフチーム/11月16日	26
11	15	スタークルーザー	メサイヤ(NCS)/12月下旬	20
12	新	ガイアレス	日本テレネット/12月予定	18
13	16	エアロブラスターズ	KANEKO/'91年1月予定	14
13	新	魔物ハンター妖子	メサイヤ(NCS)/'91年1月	14
15	20	斬～夜叉円舞曲	ウルフチーム/12月下旬予定	12
15	新	メガパネル	ナムコ/11月22日	12
17	19	スーパーライセンス	セガ/12月22日	11
17	—	TEL・TELスタジアム	サン電子/11月発売	11
19	新	ヴァリスIII	日本テレネット/未定	10
19	新	バハムート戦記	セガ/'91年2月予定	9

移植してほしいゲーム TOP20

順位	前月	ゲーム名	メーカー/種別	ポイント
1	1	ファイナルファイト	カプコン/VG	70
2	2	ワルキューレの伝説	ナムコ/VG	40
3	3	Y'sシリーズ	日本ファルコム/パソ他	37
4	4	ポピュラス	イマジニア/パソ	29
5	4	エイリアンストーム	セガ/VG	22
6	6	天地を喰らう	カプコン/VG	20
7	9	G-L.O.C.	セガ/VG	17
8	17	ボナンザブラザース	セガ/VG	16
9	17	シムシティ	イマジニア/パソ	15
9	19	雷電	セイブ開発・テクモ/VG	15
9	7	エメラルドドラゴン	バショウハウス/パソ	15
12	11	ワールドスタジアム	ナムコ/VG	13
13	13	R-TYPEII	アイレム/VG	12
14	11	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム/パソ	11
15	8	グラディウスシリーズ	コナミ/VG他	10
15	13	マーベルランド	ナムコ/VG	10
17	新	アウトゾーン	東亜プラン/VG	9
18	10	パロディウスだ!	コナミ/パソ他	8
18	20	ファイナルラップ2	ナムコ/VG	8
18	13	ロードス島戦記	ハミングバード/パソ	8

ソフトメーカー通信

●セガ

「アイラブ/ ミッキーマウス/ 不思議のお城大冒険」を11月21日に新発売します。単なるキャラクターゲームではなく、アクションゲームとしても高レベルの自信作です。また「ザ・スーパー忍」の続編「シャドー・ダンサー」が、パワーアップして12月1日登場。

●東亜プラン

東亜プランブランド第一弾。なんの説明も必要としない、「これがシューティングだ/」と言い切ってしまおう。アーケードで泣かされた君、メガドライブではいろんなレベルの人に楽しんでもらえるように調整し直してあるからぜひコンプリートに挑戦してほしい。

●マイクロネット

ついに12月25日皆様の前にその姿を現すスーパーアクションパズル「ジャンクション」。待ちに待ってた人も、ん～という人もこれは絶対1度は試してみるべき/ マイクロネットがアナタに贈る今年最後の超やみつき傑作ソフト// これだ/

●ナムコ

ある法則に従ってブロックを崩していくパズル。その楽しみ方としてテクニック面はもちろんのこと、3種類のモードを通して見られる奇麗で妙なビジュアルの数々。まるでそれはかの郷ひろみ氏の名曲エキゾチックジャパン? 男心をくすぐる必殺のブツなのだ。

●ウルフチーム

パンパカパーン/ 皆様、お待ちかねのMD版「グラナダ」が11月16日発売となります。拍手(パチ/パチ/パチ/)ちびっこ諸君/ 6,800円(+消費税)を握りしめ、おもちゃ屋さんの前に一列に並びましょう。

●サン電子

たいへんお待たせいたしました。サンソフトのモデム対応ソフト第2弾/「TEL・TELスタジアム」がついに発売となりました/ 1人で遊んでもよし、電話回線を使って友達と遊んでもよしの本格的シミュレーション野球ゲームです。ヨロシク。

新作ソフトスケジュール

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー	メガ数	定価
11月10日	グラナダ	SHT	ウルフチーム	4	6,800
11月21日	アイ　ラブ　ミッキーマウス不思議のお城大冒険	ACT	セガ	4	6,000
11月22日	メガパネル	PUZ	ナムコ	2	4,900
11月25日	JUNCTION	PUZ	マイクロネット	4	6,000
12月1日	シャドーダンサーザ・シークレット・オブ・シノビ	ACT	セガ	4	6,800
12月7日	スタークルーザー	SHT&ADV	メサイヤ(NCS)	4+B.B	7,500
12月14日	アトミック・ロボキッド	SHT	トレコ	4	6,800
12月14日	エレメンタルマスター	SHT	テクノソフト	4	6,800
12月14日	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	TAB	ゲームアーツ	4	6,800
12月15日	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	セガ	4	6,000
12月15日	ゲイングランド	ACT&SLG	セガ	4	6,000
12月18日	デンジャラスシード	SHT	ナムコ	4	5,800
12月20日	クラックダウン	ACT	セガ	4	6,000
12月20日	ダライアスII	SHT	タイトー	8	8,900
12月21日	Hard Drivin'	RAC	テンゲン	2	5,900
12月22日	ガイアレス	SHT	日本テレネット	8	8,400
12月22日	モンスターレア	SHT	セガ	4	6,000
12月中旬	キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	アスミック	4	6,800
12月下旬	武者アレスタ	SHT	東亜プラン	4	6,800
12月発売予定	ヘビーユニット	SHT	東宝	4	6,400
1月下旬	エアロブラスターズ	SHT	KANEKO	4	未定
1月下旬	火激	ACT	ホット・ビィ	—	7,700
1月発売予定	斬～夜叉円舞曲	SLG	ウルフチーム	4	未定
1月発売予定	AMBITION of CAESAR	SLG	マイクロネット	8	8,800
1月発売予定	ジノーグ	SHT	メサイヤ(NCS)	4	6,500
1月発売予定	ヴォルフィード	ACT	タイトー	2	5,900
1月発売予定	MIDNIGHTRESISTANCE	ACT	データーイースト	8	6,800
1月発売予定	スーパーエアウルフ	SHT	九娯貿易	4	6,800
1月発売予定	バハムート戦記	SLG	セガ	—	未定
2月発売予定	アドバンスド大戦略—ドイツ電撃戦—	SLG	セガ	8	未定
2月発売予定	ワードナの森	ACT	ビスコ	—	未定
3月発売予定	スーパーライセンス	SLG	セガ	—	未定
3月発売予定	空牙	SHT	データーイースト	4	6,800
3月発売予定	シャイニング&ザ・ダグネス	RPG	セガ	8	未定
3月発売予定	モンスターワールドIII	ACT	セガ	—	未定
3月発売予定	魔物ハンター妖子・第七の警鐘	ACT	メサイヤ(NCS)	4	未定
3月発売予定	ディノランド	PIN	ウルフチーム	—	未定
3月発売予定	三国志　乱世の英雄たち	SLG	セガ	—	未定
4月発売予定	アマテラス	RPG	講談社経営総研	8+B.B	未定
4月発売予定	アークスオデッセイ	RPG	ウルフチーム	8	未定
4月発売予定	ベルリンの壁(仮)	ACT	KANEKO	2	未定
未定	マスターオブウェポン	SHT	タイトー	—	未定
未定	VERITEX	SHT	アスミック	—	未定
未定	バトルゴルファー唯	SPT&ADV	セガ	—	未定
未定	ヴァザム	ARPG	トレコ	—	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	ACT	タイトー	—	未定
未定	アリシア　ドラグーン	SHT	ゲームアーツ	—	未定
未定	究極タイガー	SHT	トレコ	5	7,500
未定	ラングリッサー	SLG	メサイヤ(NCS)	4+B.B	未定
未定	ソーサルキングダム	RPG	メサイヤ(NCS)	—	未定
未定	パワードリフト	RAC	電波新聞社	—	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	SHT	サン電子	—	未定
未定	ゼロウィング	SHT	東亜プラン	—	未定
未定	タスクフォースハリアー	SHT	トレコ	—	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング(仮)	SPT	ヒューマン	—	未定
未定	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	UPL	—	未定
未定	フイルディアス～風の鎮魂歌～(仮)	ACT	ユニパック	—	未定
未定	ヴァリスIII	ACT	日本テレネット	—	未定
未定	ターボアウトラン	RAC	セガ	—	未定
未定	ギャラクシーフォース	SHT	セガ	—	未定

THE TV-GAME MARKET FRONTLINE

ジャムおじさんの

TVゲーム市場最前線

Writing/ジャムおじさん
(サラリーマンゲーム評論家)
Illustration/ジャンバー山口

最終回「メガドラVSスーファミ大戦の行方を占う(後編)

いよいよ、大物スーファミとの対決の陣を組むメガドラだが、意外にハードの売行きは好調のようでね出荷ベースではもうすぐ150万台に達する勢いらしい。これは素晴らしいソフトを出していけばまだまだ飛躍する可能性をメガドラが秘めているということの証だと思う。僕らユーザーも、あせらずその行方を見据えようじゃないか。

メガドラ発展の原動力はサードパーティー

発売当初には、普及100万台がせいぜいだといわれてきたメガドラが、いよいよ200万台を目指せる射程距離内に近づいてきた。その要因はいったいどこにあったのであろうか。

僕は、優れたサードパーティーが数多く参入し、「セガ商店」から「メガドラ百貨店」へと脱皮し、量的にも質的にもTVゲームメディアとしての商品性が高まってきたことに対するユーザーの期待が、大きく左右したのではないかと思う。

そして、その期待も一部のサードパーティーを除いて期待どおりの動きが見られる。ウルフチーム、ゲームアーツ、テクノソフト、電波新聞社、東亜プランなどの一流メーカーのソフトが、唯一堪能できるハードとしての魅力は、あまりにも大きい。そしてそのサードパーティーの数も増える一方で、セガによると、現在およそ40社のメーカーが参入の契約をすませているらしい。

もちろん、セガの努力も見落とせない大きな点である。「大魔界村」「ゴールデンアックス」「ザ・スーパー忍」「スーパーモナコGP」「ストライダー飛竜」など、メガドラの長所を生かしたビデオゲームからの移植作品を、タイムリーに発売してきた功績は大きい。さらには「コラムス」「マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー」「アイ ラブ ミッキーマウス」など、これまでのマニアックなメーカーイメージから転換を図ろうとする、意欲的なゲームも少しずつ登場するようになってきたことも忘れてはならない。この点などは、僕らユーザーが訴えてきたことが、実現しつつある状況になってきたといえるのではないだろうか。

マニアイメージから脱却する意欲作

マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー　ミッキーマウス

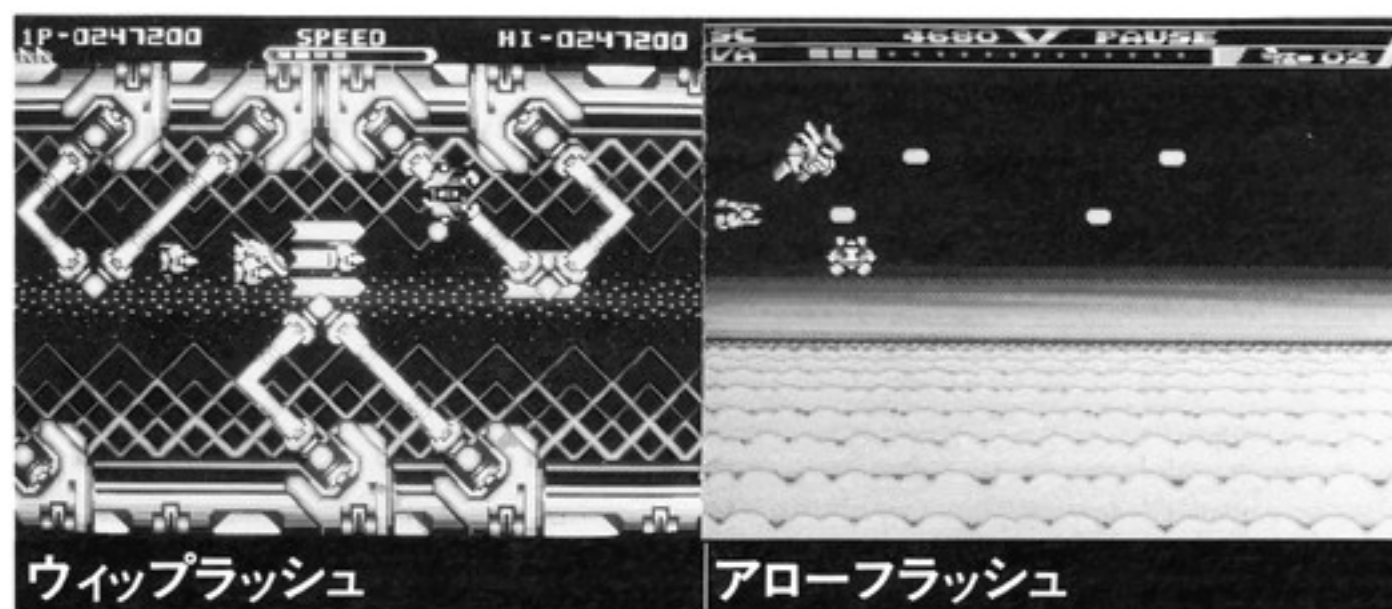
しかし、サードパーティー参入のインパクトは、これと比較にならないほど大きかった。これからも、ユーザー層を大きく広げていくのは、間違いなくサードパーティーのソフトであろう。つまり、メガドラの今後は、サードパーティーが握っているといっても過言ではないのだ。そこで今回は、サードパーティーを取り上げ、メガドラの今後を展望してみたい。

サードパーティーを大切にしよう

セガにまず申し上げたいのは、サードパーティーを大切にしてほしいということである。たとえば、10月には「アローフラッシュ」というシューティングゲームが登場したが、万が一この程度のゲームを出すためにほかのサードパーティーのゲームが発売されないとしたら、本当に残念なことである。そういえば、トレコの参入第1弾である「アトミック・ロボキッド」は、すでに完成しているという噂だが、なかなか登場しないのはなぜだろう。期待して待っている僕としては、どうも納得いかない部分が残ってしまう。ゲームのレベルを上げるのはけっこうなことだが、サードパーティーを育てるという観点からの評価なり、判断があってしかるべきではないだろうか。

それよりもセガに期待したいのは、オリジナルシューティングゲームはもう出さないという姿勢である。シューティング分野は、優

セガ　オリジナルシューティング群

ウィップラッシュ　アローフラッシュ

秀なサードパーティーに任せておいて、自社ではビデオゲームの移植とRPG、SLGに注目していくほうが、メガドラ全体の発展を図るうえで望ましい分業体制だと思う。

ナムコがユーザーの期待に応えるのはいつ

次に取り上げたいのはナムコである。僕をはじめ数多くのユーザーが失望しているのはナムコではなかろうか。

鳴り物入りでメガドラに参入し、将来ソフトの販売面ではセガを追い抜くのではないか、というユーザーの熱い眼差しを受けたナムコも、はっきりいってパッとしない状況が続いている。

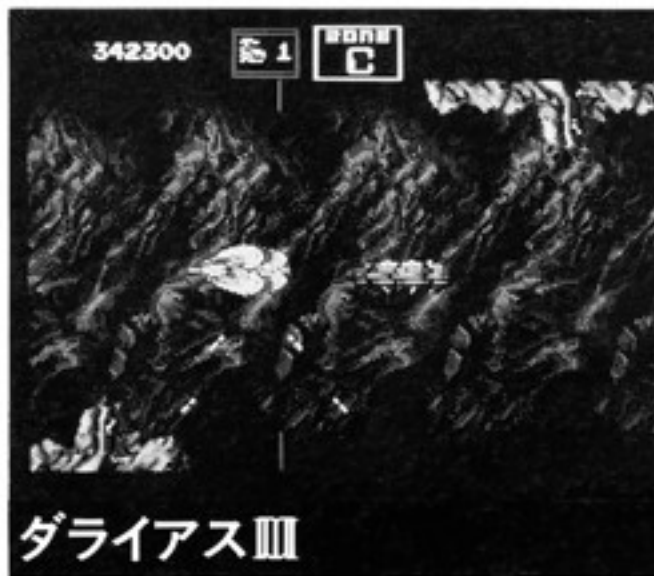
その理由は、僕が改めて述べるまでもなく、二線級のソフトラインナップが続いていることにある。なぜ「デンジャラスシード」なんてのがクリスマスシーズンに登場するのだろうか。データランドでの〝移植してほしいゲームTOP20〞で多くのユーザーが「ワルキューレの伝説」「メタルホーク」「ファミスタ」「マーベルランド」の登場を期待している。この現実を理解してくれているのだろうか。あるインタビューで「ワルキューレはPCエンジンで出すから、PCエンジンで楽しんでほしい」という内容の発言がナムコよりあったが、PCエンジンではワルキューレが楽しめないからこそ、メガドラで発売してほしいという声が大きいのである。僕も正直いってワルキューレなら、メガドラもしくはスーファミに移植してほしかったというのが本音である。いまからでも遅くはないわけで、ぜひユーザーの声に耳を傾けてほしいところだ。

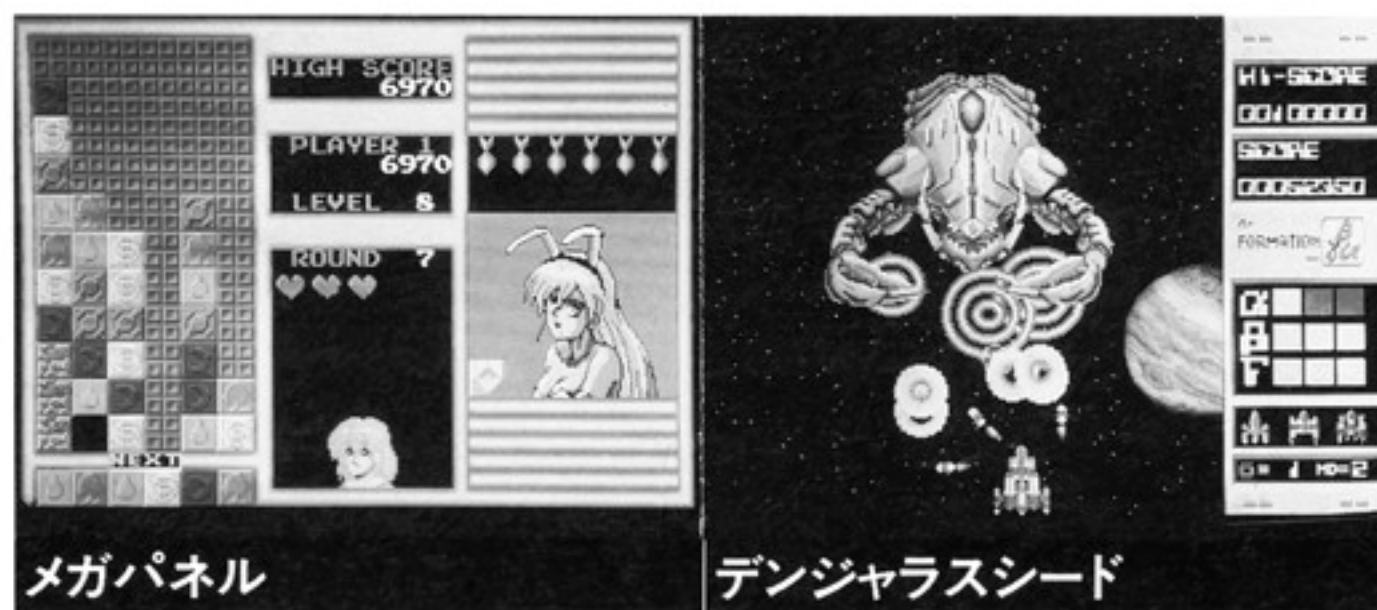
もし来年も二線級のビデオゲームからの移植路線が続くようなら、間違いなくナムコはメガドラユーザーから見放されることになるだろう。メガドラユーザーの核は、熱心なTVゲームファン層から成り立っているだけに、そのダメージは小さくないと思われる。

今後はハードの性能に応じてソフトを移植する、プロとしての姿勢を貫いてもらいたいものだ。

この点、タイトーはいち早く気づいて軌道修正し、「ダライアスII」「ニンジャウォーリアーズ」を登場させるなど、メガドラユーザーの声に応えつつある。

普及台数や稼動台数、そしてユーザー意識の変化など、時代の流れを鋭くキャッチし応えていくセンスこそ、これからのソフトメーカーが成長していく原動力となるだろう。

ダライアスIII

ナムコ　年末商戦用MDソフト

メガパネル　デンジャラスシード

連載終了を迎えて……

これまで、メガドラの将来に期待するがゆえに、いろいろと厳しいことを述べてきたが、とりあえず書き物でメガドラ論を展開するのはこれで区切りをつけたい。

次回からは、いよいよジャムおじさんが直々にソフトメーカーの方々にインタビューし、ユーザーの皆さんが知りたいことや今後についてお話を伺うコーナーを開始するつもりだ。第1回は「ダライアスII」で盛り上がっているタイトー。第2回はナムコの予定だ。何か聞いてほしいことがあったら、「ジャムおじさんインタビュー係」までどしどしお手紙をちょうだい。なるべくインタビューに生かしていこうと思う。長い間、僕の連載につき合ってくれてどうもありがとう。来月までバイバイ。

ジャムおじさんが推す 年末商戦ソフト10		
ぎゅわんぶらあ自己中心派	MD	ゲームアーツ
ダライアスII	MD	タイトー
Hard Drivin'	MD	テンゲン
アドバンスド大戦略	MD	セガ
スタークルーザー	MD	NCS
武者アレスタ	MD	東亜プラン
ポピュラス	SFC	イマジニア
ファイナルファイト	SFC	カプコン
桃太郎伝説II	PC	ハドソン
メルヘンメイズ	PC	ナムコ

[TVモニターの裏からながめてみれば]

ゲームライターふらふら日記

●折原光治
イラスト・中元正敏

第7回　AMショー独断注目ゲームレポートの巻

今月もこんにちは。そろそろネタを考える時間が増えてきたORIXです（＊1）。

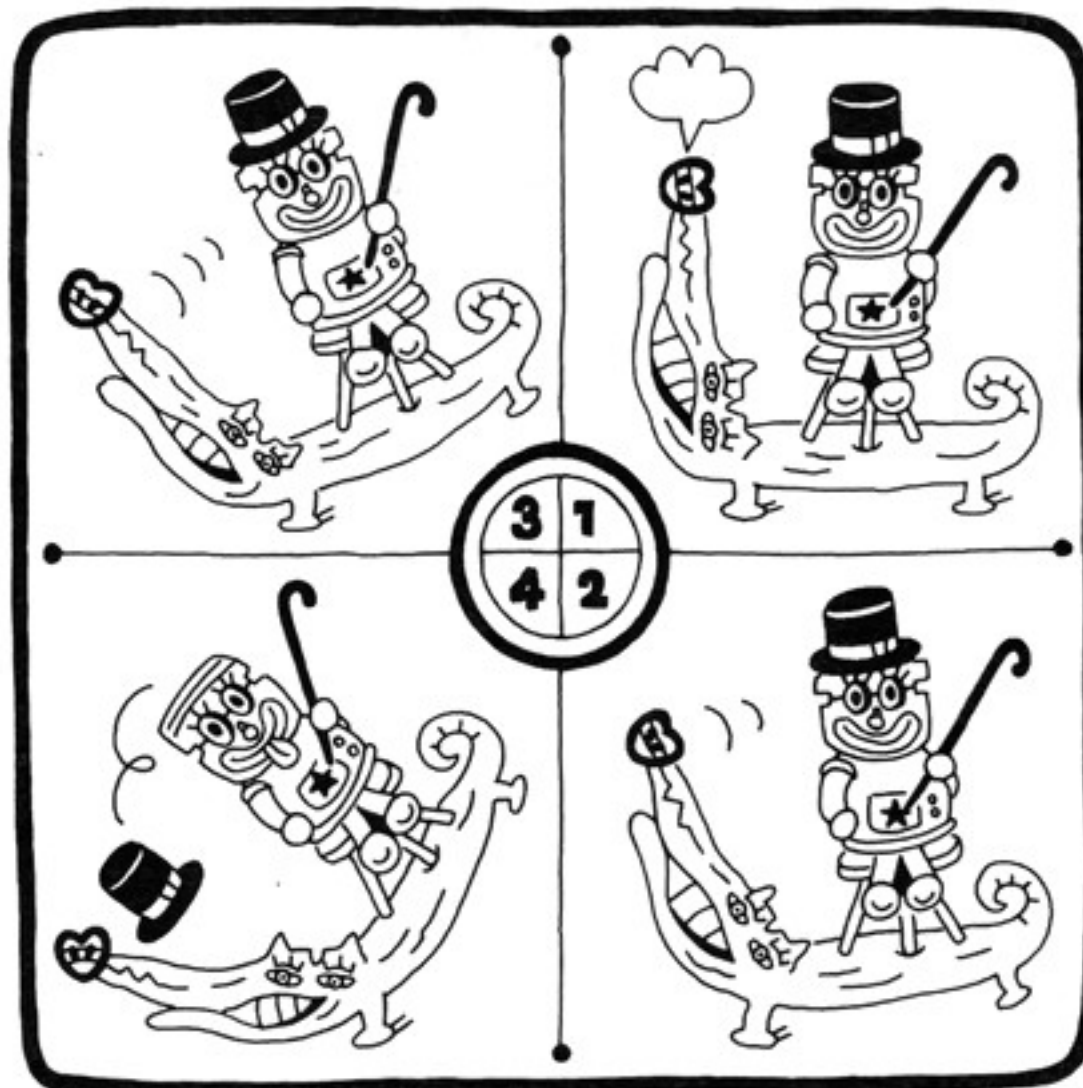
今月は、どんな話をしようかナーなどと考えていたら、都合のいいコトに、AMショー（＊2）が開催された。こういう催し物をネタにしないテはない。貧乏根性マルダシのわたしは、このように思ってしまうのであります。でもふつうにAMショーの話をしても「学生服姿のヤツがいた」とか「だれのためのショーだ」とかいう話になってしまって、読んでもつまらないかもしれない（＊3）。ここは気楽に、偏見に満ちあふれたレポートをしようと思う。ただし、これはあくまで個人的意見なので、軽く聞き流してくださいまし（＊4）。マジメに読むほどのモンじゃないよ（笑）。

●まず会場に入って、スグ目についたのは、ナムコの強力なブース。ここではナムコお得意の、ポリゴン関係のゲームがたくさん出品されていた。なかでもすごかったのが、「ウイニングラン」を3画面にしたやつ。前作よりさらに実車感覚に近づき、クラッチまでついているのには驚き。画面もさらにキレイに。こりゃまいった。その他にもナムコでは、名作「ゼビウス」の流れをくむ「ソルバルウ」、花博で人気だった「ギャラクシアン³」を1人用にした、「スティールガンナー」など充実していた（＊5）。ポリゴン以外では、「ドラゴンセイバー」（＊6）も姿を見せていた。

●次に見たのはタイトー。ここではなんと、「D³ボス」という球形体感マシンがあった。セガのものとの違いは、人を乗せたらちゃんと(?)トビラが閉じ、内部が密閉されるコト。それからレバーがついていないコト。ということは、ビデオのような画像とハデな動きで、遊園地のマシンのシミュレートをする、というのが目的のマシンなんだろうね、コレは（＊7）。

その他はファミコンで発売されたパズル「パラメデス」の移植版もあった。それから〝ゆうゆ〟も来ていたようだが（＊8）、残念ながら、見れなかったのだった。

●期待のコナミブース（＊9）では、あの「ツインビー」の続編が出品されていた。名前がふざけてて「出たな!!ツインビー」だと。「パロディウスだ!」もそうだったが、何か洗練されたセンスを感じる。その他のゲームはよく見ることはできなかった。なにしろ人が多くて……（＊10）。

●セガのブースでは、相変わらず大がかりな仕掛けが用意されていた。「サイバードーム」（＊11）という、巨大な多人数参加シューティングがソレだ。詳しくはわからなかったけど、絵がちょっとさびしいかなって気もしないでもない。せっかくお金かけるなら、そのへんもがんばってほしいかな、と。

それからメガドラでおなじみの「サンダーフォースIII」のビデオゲーム版というのも出品されていた。これは先に行われた「エレメンタルマスター」の発表会でも展示されたものだね（＊12）。ほかにも新しいセガのシステム基板（＊13）、システム32用のソフト「ラッドモービル」、体感マシン「R-360」も出品されていた。

●そのほかのメーカーのブースで目立ったものは、SNKのNEO・GEOソフトたち。いくつかの新作が発表されていた。個人的にNEO・GEOというハードには興味があるので（＊14）、ぜひ長く生き続けてほしいものだ。それからまた個人的に好きなメーカー、辰巳電子に注目したい。この会社、関東では人気がないようで（＊15）、ゲームセンターであまり見かけないのが残念。「サイクル・ウォーリアーズ」という3Dの格闘レースゲーム（?）を出品していたぞ。

今回のショーは、相変わらず人が多く、実際にゲームできた機種は非常に限定されたのが残念……。今年の出展作品を見ると、どの会社も参考出品が多かったように感じる。未完成品を出展し、オペレーター（＊16）の反応を見よう、というコトなのだろうか？　どうもこれからのゲームセンターは、きょう体の大形特殊化が進み、ゲームというよりもシミュレーター的要素が増して、遊園地に近くなっていくのではないかと思う。いままでのようなテーブルものは、家庭用ゲームとして遊べるようになるのではないか、と。

とまあこんな感じで、今回の「ゲームレポート」はおしまい。次回のこのコーナーでは、久しぶりにレトロゲームの話でもしようかな、と思う。変更の可能性はあるが……。では、また来月。びりびり。

＊1　ネタを考える時間が増え〜
面白そうなネタがある人は、ハガキでもくださいな。よろしくぅ。

＊2　AMショー
毎年秋に行われる、ゲーム（遊園地）業界最大の発表会なのでした。

＊3　だれのためのショーだ
言葉がキツくなっちゃうし、読んで不快になる方々も出てきそうなのでやめます。

＊4　あくまで個人的意見なので
個人的に興味を示したモンしか、レポートしてなかったりします。

＊5　〜など充実していた
どれも参考出品ということですが、今後が楽しみなポリゴン群でした。

＊6　「ドラゴンセイバー」
ちなみに会場には、コレの音楽担当者がふらふらしてました（笑）。

＊7　ビデオのような画像と〜
R-360も、できるようだけどね。

＊8　〝ゆうゆ〟も来ていた
さらにどこかのおじさんといっしょに、完全密室の「D³」に乗ったとか乗らないとか。ズルイ。

＊9　期待のコナミブース
いろんなウワサが飛びかっていただけに、期待が高まっていた。

＊10　なにしろ人が多くて……
ここのブースは、ほかのブースよりはるかに、学生が多かったみたい。

＊11　「サイバードーム」
ものすごい長蛇の列で、チラっとしか見れませんでした。

＊12　エレメンタルマスターの発表会〜
AMショーが開催されたのは10月3、4日。テクノソフトの発表会は9月28日。

＊13　新しいセガのシステム基板
その名のとおり、32ビットCPUを搭載した、とんでもないハード。

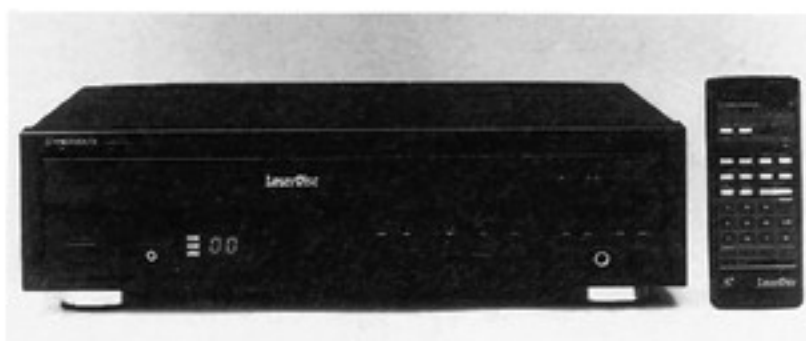
＊14　NEO・GEOというハードに〜
いつかはほしいと思ってます。

＊15　辰巳電子
関西では活躍してるのに……。

＊16　オペレーター
ゲーセンのオーナー様などのコト。

COME-COMEインフォメーション

教育用コンパチブルLDプレイヤー「CLD—E140」新発売

パイオニアは、バーコードシステムを内蔵したコンパチブルLDプレイヤー「CLD-E140」を発売した。本機は、既発売のバーコードリーダー「UC-V104BC」を使用することにより、簡単な操作でLD教材を再生することができ、しかも5種類の光ディスク(30cmLD・20cmLDシングル・CLD・12cmCD・8cmCDシングル)を再生できる教育用LDプレイヤーの決定版。また、LD再生中に電源を切るとその状態を記憶し、再び電源を入れるとその場面から再生が始まるラストメモリー機能を新しく装備し、使用感の向上をはかっている。低価格であるものの高画質、高音質優先の基盤設計でハイグレードな映像・音響を楽しめるすぐれものだ。

■発売元：パイオニア株式会社
■定価
CLD-E140 /78,000円
UC-V104BC/20,000円

マルチメディア対応の「LD-ROM」アダプター発売

パイオニアは、LDプレイヤーと組み合わせてLD-ROMシステムを構成できるLD-ROMアダプター「DAV-100」を発売した。"LD-ROM"は、レーザーディスクにCD-ROMの機能をあわせもたせたもので、LDのデジタルサウンド部分をCD-ROMとして使用し、最大540Mバイトのデジタルデータを扱え最大16chのADPCM方式の音楽再生が可能。静止画54,000枚の各1枚に5,000文字を付加できる大容量だ。コンピュータとのインターフェイスはSCSIを使用しデータ転送やプレイヤー制御は1本のケーブルですますことができる。もちろん既存のLDとフルコンパチブルで、これまでファイル量が膨大であったコンピュータLD制御システムも、LD-ROMシステムを使用すれば、手軽にコンピュータ制御が可能になる。本機は、映像・音響・データを同時に1枚のディスクで扱えるマルチメディアの本命といえよう。

■発売元：パイオニア株式会社
■定価：DA-V100 /75,000円

ファンタジーRPGふうカードゲーム「ギャルマスターⅠ」登場

とってものどかな国「ほのぼのランド」。だが、突如(とつじょ)モンスターたちが現れ、国民を脅かしはじめた。そこで君は、冒険者となりモンスターを駆逐するべく旅立った/ホビージャパンの新作カードゲームはRPG的要素を取り入れた「ギャル・マスターⅠ」だ。プレイヤーは、冒険者となり、国民を脅かすモンスターを退治して、経験を積んでいく。対するモンスターは冒険者を惑わそうとかわいらしい少女の姿をしているのだ。シンプルでわかりやすいルール、15分程度の短い時間でプレイできる手軽さがウリのこのゲーム。パッケージイラスト・カードイラストは、うらべすう氏が担当している。

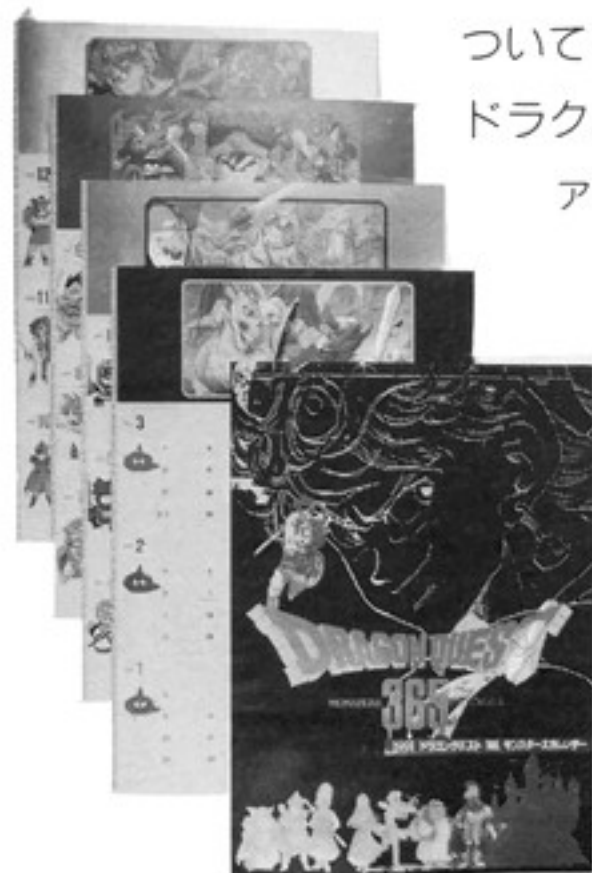
■プレイ人数：3～6人
■発売元：ホビージャパン
■定価：2,000円

マジメにゲームを考える書籍「電脳遊技考」発刊

電波新聞社からゲーム評論家、山下章氏によるゲーム評論・エッセイ集「電脳遊技考」が発刊になった。本書のサブタイトル"ホンキでPLAYホンネでREVIEW"が示すように、これまでのゲーム評論誌よりも2歩も3歩も踏み込んだ内容になっている。扱っているゲームは、「ドラゴンクエストⅣ」や「ファイナルファンタジーⅢ」などのファミコンゲームから「信長の野望・戦国群雄伝」などのパソコンゲームまでに及ぶ計14種類。また、評価記事のみならず、堀井雄二氏との対談や、ソフトの価格やコピー・レンタルの問題をユーザーとメーカーを集めて討議したりと、ゲーム業界に対する筆者の意気込みが感じられる1冊だ。読者からの手紙も多数掲載され、ホンキ・ホンネの意見が実に興味深い。

■山下章／著
■発売元：電波新聞社
■定価：1,500円

365枚のモンスターシールつきドラクエカレンダー発売

エニックスから'91年度ドラクエカレンダーが発売された。このカレンダーは、オリジナルのファミコンゲーム版のもので、ドラクエⅠからⅣまでの、鳥山明氏によるパッケージイラストや、シリーズ中に登場したさまざまな敵モンスターのオリジナルシールシートもついてくる。ドラクエファンならぜひそろえたくなる楽しいカレンダーだ。また、エニックスでは'91年度ドラゴンクエスト手帳、ドラクエキャラクター切り抜きポストカード、ドラクエⅣキャラクター陶器(とうき)人形シリーズ、ドラクエⅣキャラクター半立体つきマグネットを同時発売する。クリスマスプレゼントにドラクエグッズはいかがかな?

■発売元：エニックス
■定価：1,500円

サウンド倶楽部 VOL.13

ゲームミュージックのアレンジバージョンはオマケなのか

アレンジバージョンについて考える

ご存知のように、ゲームミュージックのCDを買うと、モノによっては「アレンジバージョン」というものが収録されている。

一口にアレンジバージョンといっても、シンセサイザーを使って打ち込んだグレードアップ的なものから、ミュージシャンを使っての生演奏、歌詞をつけて歌わせるといったいろいろな内容のものがある。

しかし、最近のゲームミュージックに元気がないように、アレンジバージョンにも元気がないように思える。

そこで、今月のサウンド倶楽部はアレンジについて考えてみることにしよう。

アレンジバージョンとオリジナルの価値関係

まず、アレンジバージョンを収録する理由を考えてみよう。

ふつうに考えれば、そのゲームのもつイメージをふくらませるためであるとか、より音楽として、聴くことができるようにということと考えていいだろう。

とくに、音源が弱いファミコンの場合は、本当のイメージを伝えるための重要な手段といってもよい。

こういったことを頭において、アレンジバージョンがいまひとつである理由を考えてみよう。

まず、考えられるもっとも大きな理由は、聴く側のオリジナル重視の傾向ではないかと思う。

つまり、ゲームミュージックのCDを買うほとんどの人は、そのゲームが好きだからということが基本になっていて、その好きなゲーム中に聴こえる「音」に興味をもっていることになる。

違った表現をすれば、ゲームミュージックを聴くということは「音楽」を聴くというよりもゲーム中の「音」を聴くことで、そのゲームを楽しんでいると考えることもできる。

そうなれば、ゲームミュージックのCDを買う目的は、基板から収録したオリジナル・サウンドになるわけだ。

極端な言い方をしてしまえば、アレンジバージョンが収録されていなくても平気だが、オリジナルが収録されていなければ買わないということになる。

これはゲームミュージックというジャンル（？）から考えれば当

GAME MUSIC 新譜REVIEW

PrePrimer

●キングレコード●日本ファルコム
●発売中●CD¥3,000

「イース」や「ソーサリアン」といった、日本ファルコムの人気ゲームミュージックを、"冬"をコンセプトにニューエイジミュージックにアレンジして収録。

何かとストレスの要素が多い世の中にピッタリということなのか、最近ではゲームミュージック以外でもニューエイジや1/fなど、イージーリスニングものが多くなってきたように感じる。

ゲームミュージックのニューエイジアレンジではなく、ひとつのニューエイジミュージックとして聴いたほうがいいだろう。

ドラゴンナイト〜水の宝王編〜

●ポリスター●エルフ
●発売中●CD¥2,400

美少女ソフトとして人気のパソコンゲーム「ドラゴンナイト」のイメージアルバム。

内容としては、人気声優（水谷優子、松本保典、他）を使ったドラマとアレンジバージョンのBGM、イメージテーマソングということなのだが、全体的なノリはほとんどサウンド・アニメ・ドラマとでもいった感じ。

とにかく収録時間の半分以上がドラマに使われているので、音楽よりもドラマがメインなのではないかと思ってしまった（実はメインなのかもしれない）。

S.S.T. BAND LIVE

●ポニーキャニオン●セガ
●発売中●CD¥2,500

去る8月25日に行われたゲームミュージックフェスティバル'90でのS.S.T.BANDのライブの模様を収録したもの。

観客の歓声やMCなどが控えめで、音声だけということで、あの異常とも思える観客の盛り上がりがいま一つ感じられないのが残念ではあるが、そのぶん曲を聴かせる構成となっている。

ライブということもあり、テンポのズレやテクニックの不安定さがあるのは否めないが、ベースラインが強化されてきており、レベルは確実に上がってきているようだ。

ドラゴンクエスト・イン・ブラスII

●アポロン
●発売中●CD¥2,800 CT¥2,400

ドラゴンクエストのアレンジにおいては、ストリングスが中心のオーケストラバージョンがメインのような扱いになっているが、実はこのブラスセクションの評価もけっこう人気がある。

今回のようにブラスバージョンの続編が出たということも、その高い人気、評価が認められていることの証明といってもいい。

勢いのある場面や、トルネコのオトボケ感、踊り娘の妖艶さなどを表現しようとした場合には、このブラスバージョンのほうがピッタリとした雰囲気といえるだろう。

然かもしれないし、それがふつうなのかもしれない。

つまるところ、聴くほうにとってはアレンジバージョンはオリジナルよりも価値が低いと考えられている場合が多いということになり、ファミコンなど音源の弱い場合以外は、オリジナルのオマケ的な存在に考えられてるといってもいいだろう。

そうなれば、2つめの理由である「お金」の問題が出てくる。

ゲームミュージックは売れているといっても、一部のモノを除いては、アーチストものに比べて売れる枚数は少ないので、枚数での利益はそれほどでもない。そんなわけで、当然制作費を安く抑えることが必要になってくるということだ。

オリジナルのように基板から録音したものであれば、当然制作費を低く抑えることができるが、アレンジの場合は、アレンジャー、スタジオ、機材などを使うことになり、さらにミュージシャンが演奏するとなれば、制作費は高くなるわけで、オリジナルよりも価値の低いものにそこまで制作費を使えるかどうかが難しいところだろう。

オリジナルの表現を上まわるものを

しかし、そんななかでも、アレンジバージョンの父である細野晴臣氏のアレンジや、ワンダーモモ、ベラボーマンの楽しいボーカルバージョンなどのように、価値の高いアレンジバージョンを聴かせてくれるのもある。

単にお金をかけてあり、有名なミュージシャンを起用すればいいというわけではない。だが、アーケードゲームやスーパーファミコンなど、音源がパワーアップして、オリジナルの表現力が高くなってきているいまとなっては、単なるオマケやグレードアップではなく、オリジナルでは表現できないものや、思い切ってゲームと切り放して、ひとつの「音楽」として楽しむことのできるアレンジバージョンを作ってほしいと思う。

サウンド倶楽部が独断で選んだファンタスティックなアレンジが聴けるディスク

VIDEO GAME MUSIC
●アルファレコード

ゲームミュージックの元祖といえる作品で、編曲はもとYMOの細野晴臣。効果音をエディットした「ゼビウス」や、オリジナルからアレンジに変化していく「ギャラガ」などのアレンジは、いま聴いても素晴らしい(「TEH BEST OF VIDEO GAME MUSIC」にも収録)。

WINNING RUN —G.S.M. NAMCO 2— FINAL LAP 2 —G.S.M. NAMCO 3—
●ポニーキャニオン

オーソドックスなアレンジながら、複数の曲をミックスするなどしてレースゲームとしてのカッコイイ雰囲気をパワーアップしている。「FINAL LAP 2」では「BEEP」のソノシートでおなじみの高西圭氏をアレンジャーとして起用している。

SUPER XEVIOUS
●アルファレコード

こちらも細野晴臣氏の編曲による「ゼビウス」をもとにしたテクノ・アレンジ。これが6年前の作品というからすごい。ハウスが広まりつつある現在のほうが高い評価を得るかもしれない。ほかに「ギャプラス」と「ドルアーガ」のアレンジもあり(YENレーベルツインベストにも収録)。

MUSIC FROM HYDLIDE
●キングレコード

意外に思う人も多いかもいしれないが、ブラスのきいたジャズアレンジの「Out of Freedom」についてはなかなか聴かせるアレンジになっている。メガドライブ版のBGMにはこのアルバムのアレンジバージョンが使われていた。

NAMCO BEST HIT PARADE
●ビクター音楽産業

「ワンダーモモ」や「ベラボーマン」といった、ビデオゲームでおなじみの楽しいボーカルアレンジを1枚に収録し、新たにオーダインをくわえた。キャラクター色の強いナムコゲームならではの面白いアルバム。

DIRT FOX
●ポニーキャニオン

作曲者の"めがてん"こと細江慎治自らがアレンジを担当。グレードアップ的なものと、ベースにハマったMEGAMIXの2種類のアレンジを収録。全7曲のうちアレンジ、オリジナルをあわせると「Running Up」だけで4曲をしめてしまうが、あきることがない仕上がりになっている。

POWER DRIFT & MEGADRIVE —G.S.M. SEGA-2—
●ポニーキャニオン

Tスクエアばりのパワードリフトのアレンジにくわえて、「スペースハリアー」や「ファンタシースター」のメガドライブゲームのパワーアップアレンジはなかなか聴きごたえがある。

THIS IS NAMCO!
●アポロン

ボレロのようなイシター、サックス1本で演奏してしまう「ゼビウス」「北京のたろすけ」など、遊び心がつまっている。ゲームの雰囲気を広げたものとまったく違うものが同居したアクの強いアルバム。

はにい² —Sky & Road—

GAME MUSIC はにい Sky Road

●ポリドール●フェイス
●発売中●CD¥2,500

かわいいハニワが主人公というちょっと変わったPCエンジンのシューティング「はにい いん ざ すかい」と「はにい おんざ ろおど」を収録。

オリジナルバージョンも収録されているとはいえ、やはりPCエンジンの音源ではちょっと力不足なので、アレンジがメインと考えていいだろう。実際このアレンジバージョンはノリもよく、なかなか楽しく作られている。おそらく、作曲者がPCエンジンで表現できなかったことを、そのままアレンジに出しているのかもしれない。

ZUNTATA LIVE

ZUNTATA LIVE

●ポニーキャニオン●タイトー
●11/21発売●CD¥2,500

8/25に日本青年館で行われたS.S.T. BANDとのジョイントコンサートのもようを収録。

ZUNTATAにとっては初のライブということと、オリジナル曲の演奏もあっただけに、実際に見ることができなかったファンは聴く価値がある。また、実際に行った人は盛り上がりをもう一度感じることができる。ライブにおいて、曲とからめて演出された演劇のシーンは、CDの最後にまとめて収録されているので、いまいちど楽しんでみるのもいいかも。

LIVE SCHEDULE

ライブビデオコンサート S.S.T. BAND vs ZUNTATA

8月25日に行われた日本青年館でのライブが大盛況だったS.S.T.BANDとZUNTATAのライブを収録したCD、ビデオの発売を記念して、全国6大都市でビデオコンサートが行われる。当日はメンバーも出席し、CD、ビデオを買った人はサインしてもらえるという嬉しいオマケつき。入場は無料。

●札幌地区

日時	11/24(土) 15:00〜
場所	札幌メッセホール 約100名
問い合わせ先	(株)ポニーキャニオン販売 札幌支店/011-232-5151
ゲスト	ZUNTATA-A

●仙台地区

日時	11/25(日) 15:00〜
場所	斉藤楽器 約30名
問い合わせ先	斉藤楽器/022-222-8054
ゲスト	ZUNTATA-A

●東京地区

日時	11/24(土) 18:00〜
場所	星陵会館 約400名
問い合わせ先	(株)ポニーキャニオン映像制作本部/03-221-3151
ゲスト	S.S.T.BAND-A ZUNTATA-B

(東京地区は、往復ハガキによる先着優先予約が必要。くわしくは上記問い合わせ先まで。)

●名古屋地区

日時	11/23(金) 13:00〜
場所	太陽サウンドオン 約150名
問い合わせ先	太陽サウンドオン/052-916-1221
ゲスト	S.S.T.BAND-A

●大阪地区

日時	11/23(金) 13:00〜
場所	ミヤコ心斎橋本店3Fホール 約100名
問い合わせ先	(株)ポニーキャニオン販売 大阪支店/06-541-1601
ゲスト	S.S.T.BAND-B

●福岡地区

日時	11/24(土) 16:30〜
場所	ベスト電器本店8Fマルコポーロ 約200名
問い合わせ先	(株)ポニーキャニオン販売 福岡支店/092-751-9633
ゲスト	S.S.T.BAND-B

好評特別連載企画

熱血メガドライブ宣言 Part 2

いままでに熱血宣言をしてくれたメーカー

'89年夏号増刊●セガ、テクノソフト、アスミック、サン電子、NCS '89年秋号●シグマ商事、マイクロネット '90年2月号●タイトー、ホット・ビィ '90年4月号●ウルフチーム、東亜プラン '90年7月号●ナムコ、金子製作所 '90年9月号●日本テレネット、ゲームアーツ、ユニパック、サンリツ電気 '90年10月号●ビデオシステム、九娯貿易 '90年11月号●トレコ

年末に向かってますます活気づくメガドライブ市場。今回は当初から参入を表明し、ソフトのリリースが待たれていた東宝におじゃました。発売第1弾になる「ヘビーユニット」はいままでの作品とタイプが違うが、その戦略はいかなるものなのかじっくりと聞いてみよう。

●東 宝●

「ゴジラ」などのキャラクターもののイメージが強い東宝だが、メガドライブでは新ジャンルに挑戦。寡作ながらもいいものが期待できそうだぞ!

――メガドライブ参入の背景をお聞かせいただきたいのですが。

東宝(以下東)　これまでうちは、ファミコンで、キャラクター関係の「ゴジラ」や「燃える!お兄さん」という商品で展開をしてきていました。そこで、未体験のジャンルのゲームを未体験のメディアでやってみたかったというのが最初の動機です。

映像本部映像事業部 映像ソフト製作室 企画・制作課 角田純一さん

――メガドライブでは、そろそろモデムなどの話がもちあがっているんですがそのへんはどのようにお考えですか。

東　メガドライブベースではないのですが、通信の展開というものは検討中です。入口は、普通のパソコン通信で、簡易ホストを開局してユーザー層を探っていくという活動を来年から始めたいと思っています。今度セガさんからIBM ATコンパチのマシンが出ますよね。そういう部分でパソコンとリンクした形から、ゲームマシンに落ちていく通信展開というのはあるかもしれません。

――具体的にメガドライブのいま出ているメガモデムで出す予定はないんですか。

東　いまはないですね。たとえば、うちもソフトハウスとは何社かつき合いがあるんですけれど、メガドライブだったらメガドライブだけを任せているソフトハウスというのがだいたい決まっているんですよ。そうするとそこが通信に関してのノウハウをもっているかどうかというのが、具体的な理由になっちゃうんですよ。そうすると通信は通信のほうで別のところに任せていますから、そこがメガドライブで通信ができるかというと、そういうわけにもいかないというのが実情なんですよ。でも、通信については真剣に検討してますので将来的なリンクの可能性はあると思います。

――ゲームギアはどうですか。

東　ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、ゲームギア、PCエンジン、CD-ROM²とこれだけあると7メディアにもなりますよね。開発は外部ですが、ほかのことは基本的には2人でやっています。まあプロデューサー的なことから営業まで含めて半分ずつもてるかというと、とてもとてもしんどくてもてないという状況です。もちろん、興味はあるけども、手が回らなくて、いまは参入していないというのもありますしね。

――なるほど。

東　また、無理に先行者利益を追いかけるために新しいメディアが出るとすぐに商品を用意するというコンセプトはメーカーとしてもっていません。ですから、たしかにハンディマシンでカラー液晶というのは面白いものなんですが、携帯型に関してのマーケットがまだ不安定であるということもあって。ゲームギアに関してはマシンとしては関心がありますので、安定してユーザーさんに受け入れられていくマーケットになったときには、ぜひうちもという感じなんですけど。

——今後、メガドライブは年何作製作していく予定ですか。
東　年１作ですね。
——キャラクターを使う予定は。
東　いまはないですね。やはり違うマシンでやるならば、違うターゲット、違うセンスというもの、あるいは違う開発様式みたいなものを使い分けてマーケットに接していきたいなと考えています。どれも同じトーンの作品をマシンに関係なく作っていくということはやりたくないと思っていますので。ただ、このキャラクターはメガドライブがベストというものに出会えれば話は別です。まあうちが業務用の移植をやってもユーザーさんにとっては意外な感じがするとは思いますけど。それはある程度意図的なチャレンジだということだと自分では思っています。
——第１作の「ヘビーユニット」がちょっと遅れましたがそのへんの原因をお伺いしたいのですが。
東　春ごろにはできあがっていたんですけれども、やはりどうしても納得いかない部分がありまして。それで体制を立て直して、再スタートをきったがゆえに遅れたというのが理由ですね。
——では「ヘビーユニット」の見どころを。
東　見どころといいますと、メガドライブのシューティングというのは業務用のノリとそうでないとこがあって、今回の「ヘビーユニット」というのは完全に、グラフィックの色使いとか、全体のゲームのテイストというのが業務用のノリです。いわゆるコンシューマーやパソコン形のノリではないところを目指しましたので、そのへんをユーザーの方にわかっていただけるとうれしいですね。仕上がり状態は、先ほども言ったように当初は今年の春先に出す予定だったんですが、仕様替えをしようということになり、そのころに比べてかなりいいものになっていますね。また原作が非常に独特の評価がありまして、その評価を落とさずにメガドライブでよくここまでできたという実感があります。また「ヘビーユニット」というゲームは非常に難しいと思われているでしょう。でもメガドライブの場合は難易度が調整できますよね。これは実際にプレイしていただくとわかるんですが、そのへんを利用して簡単なモードはオリジナルと比べものにならないぐらい簡単に、またメガドライブのユーザーの方たちは難しいものを好むと思いますので、そのへんの人たちにも十分手ごたえのある内容にしてあります。

映像本部　映像事業部
商品・版権事業室　小瀧幸夫さん

——何かキャンペーンなどの予定はあるんですか。
東　〝サウンドチャージャー〟というのをやりましてね。ゲームマシンで鳴らす音ではなくて、シンセサイザーを本格的に使って、いままでのゲーム音楽の常識を超えた音楽を作ろうということで、専用のCDを作ったんです。実際に聴いていただくとわかるんですが、かなり変わったものなんですよ。というのもゲームの音楽を実際にソフトの上で落としてCDで別にかけて、臨場感あふれる音楽と同時にゲームを楽しんでもらうという。これはずいぶん変わった体験ができるのではないかと思って。昨年の年からの末にキャンペーンで１千枚限定でプレゼントしたんですけどもたいへん好評でした。「ヘビーユニット」を買ってくださった方には、もう一度プレゼントのチャンスがありますから、お楽しみに。
——最後にユーザーに一言、うちのメーカーはこういうメーカーだというのを何か。
東　これはこうありたいという願望なんですが、各マシンに１年に１本、時期は年末に出していきたい。そして、その作品が本当に１年間待たれていて、しかもそれだけの時間をかけているようなものを。またそれがユーザーに受け入れられて、次の年まで待っていただくという。そういう方向ができればいいなと思っていますね。

東宝社史

会社設立は１９３２年と古く、日本映画の歴史を作ってきた名門企業。
映画製作・配給、演劇、テレビ制作など、エンターティメント企業として発展を続けている。
１９８７年に映像事業の一環としてファミコン業界にも参入。以後、ゲームボーイ、メガドライブと参入している。発表作品は以下のとおり。

１９８７　ファミコン「タッチ」発売
１９８８　ファミコン「燃える！お兄さん」発売
１９９０　ファミコン「タイムズ・オブ・ロア」発売予定
１２月　ゲームボーイ「ゴジラくん」発売予定
メガドライブ「ヘビーユニットメガドライブスペシャル」発売予定

予定特別予約価格 ¥4,000!!

ングゲーム!! 発売日にお届けします!

翌日に、ご予約の商品は発売日に配達致します!

SANTA

12月下旬 発売予定 いよいよ 予約受付中
アドバンスド大戦略
(シミュレーション)
サンタ価格?,???円

11月下旬 発売予定 予約受付中
ゲイングランド
(アクション)
サンタ価格4,000円

11月21日 発売 予約受付中
ミッキーマウス
(アクション)(仮称)
サンタ価格4,000円

11月下旬 発売予定 予約受付中
モンスターレア
(アクション)
サンタ価格4,000円

12月発売 予定 予約受付中
火激
サンタ価格5,300円

●午後3時までにご注文いただいた商品は翌日に配達いたします。(サンタ会員のみ)

メガドライブ専用新作ソフトサンタ販売価格表 予約受付中

斬～夜叉円舞曲 (シミュレーション) 12月10日発売 4,600円	ヴァサム (アクションRPG) 12月14日発売 4,600円	デンジャラスシード (シューティング) 12月18日発売 4,000円	究極タイガー (シューティング) 12月18日発売 4,600円	スーパーライセンス (シミュレーション) 12月中旬発売予定 ?,???円
ダライアスII (シューティング) 12月20日発売予定 6,000円	三国志(仮称)乱世の英雄たち (シミュレーション) 1月発売予定 ?,???円	バトルゴルファー唯 (スポーツ+ADV) 1月発売予定 4,000円	メガパネル (パズル) 11月22日発売 3,500円	スタークルーザー (SHT & ADV) 11月30日発売 5,400円
シャドーダンサー (アクション) 11月下旬発売予定 4,000円	スーパーエアーウルフ (シューティング) 11月下旬発売予定 4,300円	ロード・バスター (アクション) 11月下旬発売予定 4,600円	グラナダ (シューティング) 11月16日発売 4,600円	エレメンタルマスター (シューティング) 12月14日発売 4,600円

申し込み方法 商品申し込み書又はメモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+送料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※送料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品の仕入価格等の変動により店頭販売価格を変更することがあります。商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。発売中の商品は、サンタに商品代金が到着後、2日以内に宅急便でお届け致します。
商品代金着払いを希望の場合は送料プラス手数料400円が必要です。

●ソフトの送料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。
●送料は北海道・四国・九州・沖縄・その他の離島は各商品とも200円プラスして下さい。

優しさ☆思いやり☆365日

サ★ンタ ファミリーランド

〒175 東京都板橋区高島平9-1-9
営業時間・AM10:00～PM8:00定休月曜日
都営地下鉄三田線西台駅下
TEL 03-932-1138 代表

★サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。

(キリトリ線)

商品申し込み書

※小学生の方は保護者名を記入の上、必ず捺印して下さい。

ふりがな		年齢
氏名		会員の方はNO.を書いて下さい。 会員NO
ふりがな		
住所 〒		
TEL	保護者名 印	
商品名	商品名	
商品名	商品名	

中古商品の売買は一切致しておりません。

★元ファミリーランドの会員の方は会員番号には変更ありません。ご安心下さい。

第6回 ファミコン全国通信販売
ぼくもホップで買ってます。(新品のみ)

スーパーファミコン(任天堂)	リンクス(アタリ)
11/下	定価¥29,800 ¥19,700

※ 11/○ は発売予定日

ファミリーコンピュータ(任天堂)	ゲームボーイ(任天堂)	PCエンジン コアグラフィックス(NEC)	PCエンジン スーパーグラフィックス(NEC)	PCエンジン用 CDROM²システム(NEC)	メガドライブ(セガ)
定価¥14,800 ¥9,550	定価¥19,500 円	定価¥24,800 ¥16,000	定価¥39,500 ¥25,900	定価¥57,300 ¥37,900	定価¥21,000 ¥11,600

ファミコンソフト

ウィロー ファミコンジャンプ ドラゴンバスターII 京都花の密室殺人事件 各¥950	新・燃えろ！ プロ野球 ベースボールスター じゃりん子チエ ラサール石井のチャイルズクエスト 各¥1,000	銀河英雄伝説 クォース キャッスルクエスト ボンバーキング 各¥1,900	スーパーエクスプレス殺人事件 パラメデス 真田十勇士 松本亨の株式必勝学II 各¥1,900	SDヒーロー総決戦 イースII ハットリス 仮面の忍者花丸 各¥2,900	マルサの女 スーパースタープロレスリング 迷宮島 わんぱくダック夢冒険 各¥2,900	がんばれゴエモン外伝 ヘラクレスの栄光II 黒鉄ヒロシの勝馬伝説 レーサーミニ四駆 各¥3,000	パチ夫くんIII (ココナッツジャパン) 定価¥7,980 ¥5,600
水島新司の 大甲子園 (カプコン) 新発売 定価¥6,500	山村美沙 京都財テク殺人事件 (ヘクト) 11/2 定価¥8,500 ¥5,950	三国志II (光栄) 11/2 定価¥14,800 ¥10,200	ラスト ハルマゲドン (ユタカハンダイ) 11/10 定価¥9,800 ¥6,800	虹の シルクロード (ビクター音産) 11/22 定価¥7,500 ¥5,250	テクモボウル (テクモ) 11/30 定価¥6,900 ¥4,950	ぎゅわんぶらぁ 自己中心派2 (アスミック) 11/末 定価¥6,500 ¥4,600	パロディウスだ！ (コナミ) 11/末 定価¥5,800 ¥4,250

ゲームボーイ

テニス ベースボール ファニーフィールド 各¥1,200	SDガンダム 国盗り物語 ネメシス さきがけ！ 男塾 定価¥3,500 各¥2,600	F-1 レース (任天堂) 11/9 定価¥2,600 ¥2,000	トランプボーイII (パックインビデオ) 11/9 定価¥3,500 ¥2,600	バトルシティー (ナムコ) 11/30 定価¥3,500 ¥2,600	ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦！ (タカラ) 11/30 定価¥3,400 ¥2,700	パックマン (ナムコ) 11/末 定価¥3,500 ¥2,800	ディスク 闘魂戦記 ①～⑤ 定価¥3,900 各¥2,200

リンクス

エレクトロコップ カルフォルニアゲーム 定価¥4,300 各¥3,400	ブルーライトニング ゲートオブゼンドコン 定価¥4,300 各¥3,400	ゼノフォーブ スライムワールド 定価¥4,300 各¥3,400	ロードブラスター ペーパーボーイ 定価¥4,300 各¥3,400	クラックス 定価¥4,300 ¥3,400	ガントレット 定価¥6,300 ¥4,950	Ms.パックマン 11/末 定価¥4,300 ¥3,400	ライガー 定価未定 ニンジャガイデン 定価未定

PCエンジン

エナジー あっぱれゲートボール 神武伝承 各¥1,000	アームドF 青いブリンク ガイフレーム 各¥1,800	ウイニングショット ヴォルフィード ニンジャウォリアーズ 凄ノ王伝説 各¥1,900	BE BALL キングオブカジノ ヴェイグス スペースインベーダー 各¥1,900	R-TYPE I ダウンロード プロディア ラスタンサーガII 各¥2,000	スーパースターソルジャー 定価¥6,500 ¥4,600 超絶倫人ベラボーマン 定価¥6,800 ¥4,700	ダライアスプラス 定価¥9,800 桃太郎伝説ターボ 定価¥5,800	エアロ・ ブラスターズ (ハドソン) 定価¥6,500 ¥4,700
CD ROM² 鏡の国のレジェンド ファイナルゾーンII スーパー大戦略 ぎゅわんぶらぁ自己中心派 各¥2,000	CD ROM² イースI、II (ハドソン) 再発売 定価¥7,800 ¥5,800	CD ROM² ラストハルマゲドン (ブレイングレイ) 再発売 定価¥7,500 ¥5,400	CD ROM² J.B.ハロルド殺人クラブ (ハドソン) 11/23 定価¥6,500 ¥4,850	CD ROM² バスティール (ヒューマン) 11/末 定価¥6,500 ¥4,850	カース ズーム スーパーハイドライド 各¥1,900	ファンタジースターIII ソーサリアン ヴァーミリオン 尾崎直道 スーパーマスターズ 各¥2,900	クラックス ¥3,300 アフターバーナーII ¥4,700 大魔界村 ¥4,700

メガドライブ

フェリオス 定価¥5,800 コラムス 定価¥4,900 ¥3,600	アトミック ロボキッド (トレコ) 定価¥6,800 ¥4,550	アロー フラッシュ (SEGA) 定価¥6,000 ¥3,950	ダイナマイト デューク (SEGA) 定価¥6,000 ¥3,950	クラックダウン (SEGA) 定価¥6,000 ¥3,950	鮫！ 鮫！ 鮫！ (東亜プラン) 11/4 定価¥6,500 ¥4,400	グラナダ (ウルフチーム) 11/16 定価¥6,800 ¥4,650	ミッキーマウス (SEGA) 11/21 定価未定
メガパネル (ナムコ) 11/22 定価¥4,900 ¥3,300	スター クルーザー (NCS) 11/30 定価¥7,000 ¥4,700	ゲイングランド (SEGA) 11/下 定価¥6,000 ¥3,950	キューティー鈴木の リングサイドエンジェル (アスミック) 11/下 定価¥6,800 ¥4,550	火激 (ホットビィ) 11/下 定価¥7,700 ¥5,200	モンスターレア (SEGA) 11/末 定価¥6,000 ¥3,950	スーパーエアーウルフ (九娯貿易) 11/末 定価¥6,200 ¥4,200	シャドーダンサー (SEGA) 11/末 定価¥6,000 ¥4,050

●注文方法

① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。

② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。

③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように(差額の返金はしません。)

④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15～20日)

●代金の目安

商品代 ＋ 手数料(1本につき100円) ＋ 送料(ふつうのソフト3本まで 300～500円)(本体とソフト数本ぐらい 700～1100円)

＊ふつうのソフト＝紙バコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品がとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。
- 電話をして、4日以内の消印が有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。

ホップ

〒134
東京都江戸川区
中葛西3-37-2
㈱ホップ

テレホンサービス 03(877)6241㈹ (24時間)

注文専用電話 03(877)2711㈹ (12:00～18:00)

郵便振替番号 東京0-365589 ㈱ホップ

この価格は通信販売専用価格です。(小学生以下の場合、保護者のみ受付けます)

※広告有効期間11月1日～11月末日迄

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガ・ホットメニュー

PART 3

エレメンタル マスター

テクノソフト／12月14日発売／6,800円／SHT

「サンダーフォース」シリーズの大ヒットで、メガドラユーザーから高い信頼を得たテクノソフトがお届けする最新作は、いままでのイメージから大きく脱皮した意欲作「エレメンタル マスター」だ！

テクノソフトの新作は縦スクロールのファンタジーシューティング

前号で紹介した、テクノソフトの新作「エレメンタル マスター」。早くも読者のみんなから大きな期待が寄せられている。今回はさらにくわしく紹介しよう。

テクノソフトの代表作的なシューティングゲーム「サンダーフォース」シリーズは、横スクロールの秀作だったが、今回のゲームも縦スクロールの秀作と呼ぶにふさわしいものになっている。

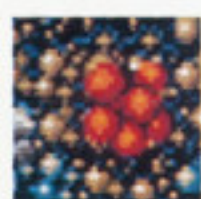
舞台の設定もいままでのSFタッチのものではなく、なんとファンタジー調のものになっている。当然、画面の雰囲気もかなり変わったぞ。メカっぽいキャラクターはまったく出てこない。それに代わって、生き生きと描かれたモンスターが画面せましと暴れまわるわけだ。

この「エレメンタル マスター」でも、もちろんパワーアップがとっても重要だ。主人公は各ステージをクリアするたびに、１種類ずつ武器を入手していき、どんどんパワーアップをしていく。また武器のほかにも、主人公を助けるさまざまなアイテムが登場する。ちなみにそれぞれの武器は、前方にも後方にも攻撃できるのだ。後方から出現する敵などもいるので、そんな場合は後方攻撃をして対処しよう。

各面の最後に登場するボスも、なかなか個性的なヤツらばかりで、戦いがいがあるってもんだ。もちろんそれなりに強いので、油断はできないぞ。

宝箱のなかには主人公を助けてくれるアイテムが入っているぞ

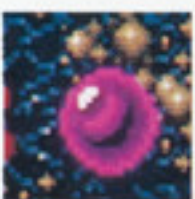
ゲーム中に登場するアイテムは、全部で4種類ある。どのアイテムも、取れば主人公にとってプラスになるので、見つけたらできるだけ取るようにすること。

それからこれらのアイテムは、最初は宝箱のなかに入っている。開けるためには攻撃して破壊しなければならない。それまで中身が何かはわからないのだ。

■生命の実

このゲームではライフ制を採用しているが、その体力を回復するのがコレ。体力が満タンのときは、取っても意味がない。わりと瀕繁(ひんぱん)に出現してくれる。

■神秘の薬

主人公の体力の上限を、１つ上げるアイテム。最初は４つしかない主人公の体力も、これを取り続ければ、どんどん強くなっていく。絶対に取りたい。

■紫水晶(むらさきすいしょう)

主人公のまわりに結界(けっかい)を張る。いわゆるバリアだ。敵の攻撃を３回までノーダメージで受けられる。あと１回でなくなる状態になると、結界の色が赤く変化する。

■幻影の鏡

主人公の虚像体が２つ出現する。オプションみたいなものか。この虚像は光の矢で援護射撃をしてくれ、死なないのだ。面クリアすると、いなくなってしまう。

ステージクリアでパワーアップ！ 強力なため撃ち

武器は、いままでの「サンダーフォース」シリーズとはかなりシステムが違う。呼ぶ名もファンタジー調らしく魔法というのだ。しっかりこのシステムを覚えてプレイしよう。

魔法攻撃は、最初からもっている光魔法以外、収得するごとに基本魔法（通常弾）のほかに上級魔法（ため撃ち）もできる。ボタンを押したままにしてパワーをためてから撃つと、基本魔法とは違った強力な弾を発射することができるのだ。場所によって使い分けると効果的だろう。

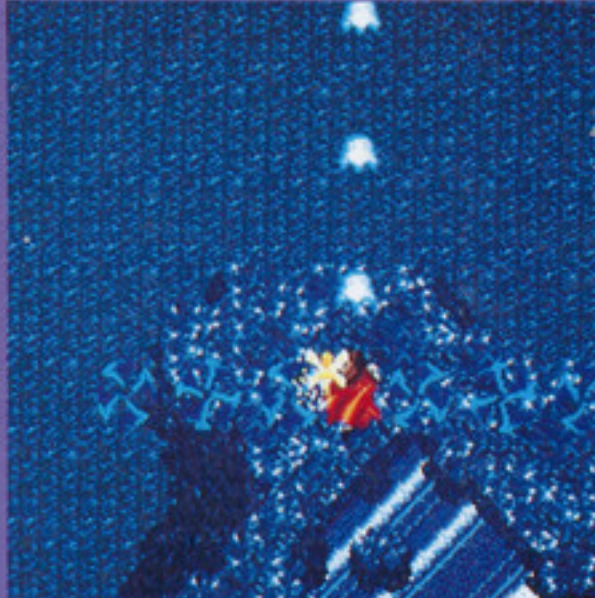
また基本魔法も、ボタンを1回押すだけである程度連続して弾を発射できる。ゆっくりボタンを押しているだけでも、毎秒16連射しているかのように、ものすごい弾を発射できるのだ。この2種類の攻撃方法をいかにうまく使いこなすかが、このゲームのコツといえる。各武器の特徴をしっかり把握しておこう。

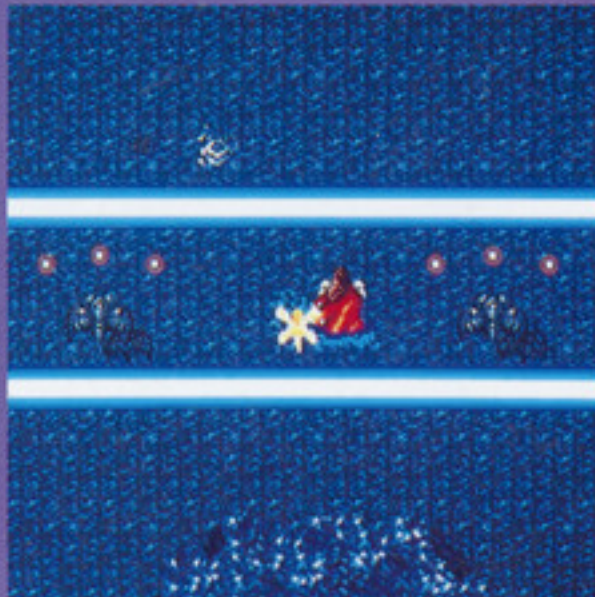
光

基本魔法 光矢
ラディンが最初からもっている魔法。直線的に光の矢が飛ぶ。

上級魔法 光神降臨
強力な光の帯が敵を貫く最大最強の呪文。永久の氷河をクリアすると取得。

風

基本魔法 旋風
幅の広い攻撃ができ、壁を貫通する。列風の谷をクリアすると取得。

上級魔法 雷精召還
電撃の弾が十字方向に広がっていく。敵に囲まれたときに効果的だろう。

水

基本魔法 霊水
左右方向に壁をはっていく水球を発射する。汚濁の湖をクリアすると取得。

上級魔法 滅魔水陣
大量の水が画面上の敵を一掃する。5面以降では使用頻度が高くなる。

火

基本魔法 火炎
3方向に弾を拡散発射できる。業火の台地をクリアすると取得。

上級魔法 火竜円舞
火柱がラディンを中心に伸び、一定時間回転する。

地

基本魔法 列波
貫通力の強力な魔法。しかし連射がききにくい。沈黙の森をクリアすると取得。

上級魔法 激震動波
扇状8方向に広がる弾を発射する。主人公の前方にいる敵なら、ほぼすべて倒せる。

ニーネ

魔法ではないが、1ステージクリア後からラディンのまわりを飛びまわる妖精のようなキャラクター。自発的に敵を攻撃して援護してくれるが、攻撃力は低い。

画面の見方

①ハイスコア
②スコア
③ライフメーター（ライフメーターが0になるとゲームオーバー）
④チャージメーター（A、Bボタンをチャージがフラッシュするまで押して離すと、上級魔法が使える）
⑤マジックセレクト（使用中の魔法は赤く囲まれる）

STAGE 1 業火の台地

最初の面だからといって、あなどれない難易度だったりするのがテクノソフトのシューティング。もちろんこのゲームも、みんなが予想しているように難しいので、覚悟を決めて遊ぶことだ。

まず気をつけることは、画面の下のほうにはいかないこと。普通の縦スクロールのゲームでは、ほとんどの敵が前から出現するが（主人公が前にしか攻撃できないゲームなら当然)、このゲームでは後ろからでも平気で襲ってくる。よって主人公のホームポジションは、画面の中央というのが理想。

最初の4ステージはフリーセレクト制

このゲームでは、ゲームスタート時に1～4面までのうちの1面を選んで、その面からスタートすることができる。「サンダーフォースIII」でもそうだったが、このゲームではちょっと違う。「サンダーフォースIII」では最初に選んだ面をクリアすると、強制的に次の面に進んだが（2面からスタートすると、次は3面)、このゲームでは1面クリア後も、また好きな面をセレクトできるのだ。最初の4面は、好きな順番で遊べるわけだね。

STAGE SELECT

左側からステージ1、2、3、4と続く

Aへ続く

ここに来たら、通らなかったほうの後ろの敵に、すぐに後方攻撃を。ここに限らず後方の敵には注意を払おう。

TOP 006800
SCORE 001680

岩に囲まれ移動できる範囲がせまい。右から行っても左から行っても出るところは同じだけど、左のほうが簡単なような気がした。

後ろからも出現するデスバット。後方攻撃のコツを早く覚えよう。

スタート

Bへ続く

熱く煮えたぎる溶岩流。落ちないように気をつけろ。

うねうねとファイヤードラゴンが登場する。弱点は頭。

TOP 006800
SCORE 002560

火山のなかから次々と大きな火山岩が飛んでくる。当たると、もちろんダメージだ。

幻影の鏡

紫水晶

地割れから火柱が吹き出す。触れると、ダメージを受けるぞ。

A

エレメンタル マスター

Cへ続く

ここは左のほうが簡単だぞ。落ちないように気をつけよう。

紫水晶

こういうところは思い切って進んだほうがいい。

飛んでくる火山岩に注意。

生命の実

飛んでくる火山岩に注意。

神秘の薬

B

ボス フレイムナイト

両手から長い炎を吐き、さらに火の弾を撃ってくる。この攻撃を交互に繰り返すが、火の弾は画面中央の一番下にいれば避けられるぞ。問題は長い炎だ。これさえよければ、あとはなんとかなるだろう。

長い炎を吐くフレイムナイト。こいつを倒せば魔法を1つ得られる。

飛び散る火の弾は、安全地帯にいれば大丈夫だぞ。

幻影の鏡

生命の実

飛んでくる火山岩に注意。

C

STAGE2 烈風の谷

画面の左右を山に囲まれ、谷間で戦う。1面同様、移動できる範囲がせまいので、ちょっと難しいかもしれない。さらに風が吹いてきて操作がしにくくなる場面もある。その風も1方向からでなく、時間によって風向きが変わったりするから困るのだ。

岩を落とすラビナス

この面の名物は、山の上から岩を落としてくるラビナス。ラディンは山の上を攻撃する能力がないので、こいつは卑怯者以外のナニモノでもないのだ。

馬鹿にしているとダメージを受けてしまう。ため撃ちで倒せ。

まわりに敵が寄ってきたら、上級魔法で倒してしまえ。

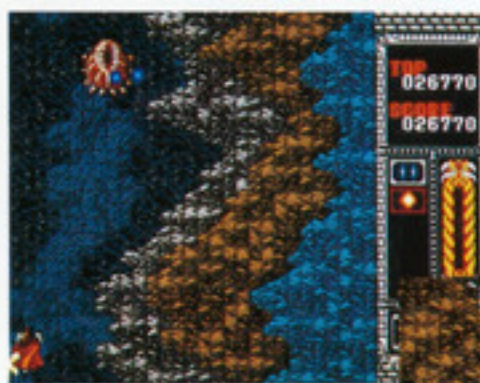
アイテムがいっぱい。うれしい。でも取る順番を考えたいね。

炎の輪を投げる魔道士

案外強敵なのが魔道士。炎の輪を作り、その輪をラディンめがけて投げつけてくる。この輪は破壊できないので、避けるしかないだろう。黙っていると何度でも輪を作るぞ。

ラビナスは画面に出てきたら、早めに倒してしまえ。

左右の壁が横に動く

そして後半の見せ場。左右の壁が、ガリガリッと横に動くのだ。もちろんその間も敵は容赦なく攻撃してくるぞ。とくに堅いヨロイに包まれたナイトは、強力な火炎放射機を使って攻撃してくるので、避けるだけでひと苦労だ。

ここが壁が左右に動くところ。落ち着いていけば大丈夫。

ボス ツインライトニング

宝箱が横一列にならんだ場所を越えると、いよいよボスの登場。2本首のツインライトニングは、それぞれの首から交互に青いレーザー光線を発射してくるぞ。

こいつの弱点は口。口を狙うためには……。

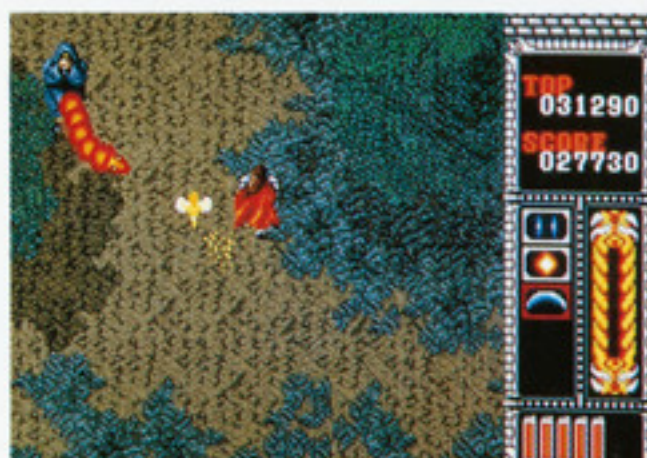
一瞬の間、チャージメーターを上げて、ため撃ちだ。

ボスに対しては上級魔法が有効。間を見つけることが大事だ。

STAGE3 沈黙の森

場面は一転して、美しい自然のなかでの戦いだ。やっぱりファンタジーっぽいキャラクターは、緑のなかにいたほうが映える。前半、緑の大きな物体が背景として登場するが、これは木を上からみたところ。中央には幹があるので、通過することはできないぞ。

火竜で攻撃する魔道士

まず最初に目につく敵は魔道士。この面以外にも登場するが、攻撃方法が異なっている。ここでは、火竜を呼び出して攻撃してくるのだ。耐久力があるので、気をつけて戦おう。

魔道士は2種類いる。こいつは炎のような火竜で攻撃してくるぞ。

左右から出てきて矢を放つ。上下左右の攻撃に気をつけろ。

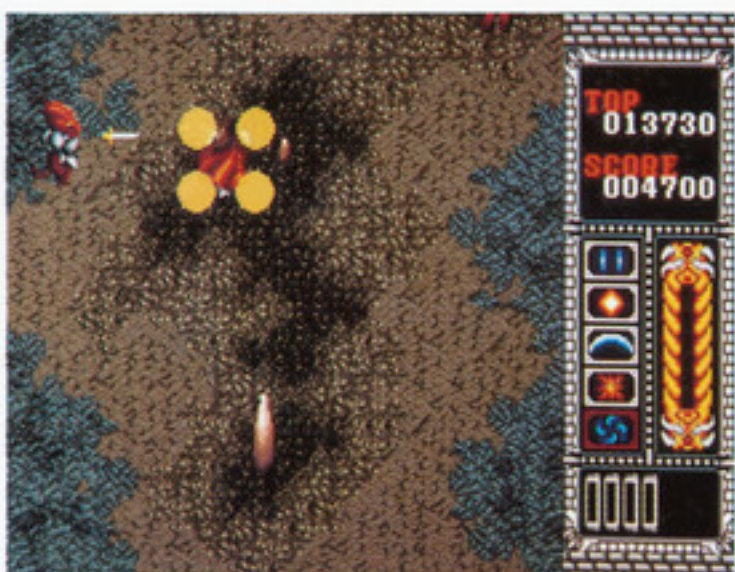
手強いフライングトード

2本の手の先からリング状の弾を発射してくるフライングトードは、けっこう手強いぞ。とくに、いきなり手が前に伸びて、体当たりをかましてくるので注意しよう。

不気味なカエル(?)。手がグーッと伸びる前に倒そう。

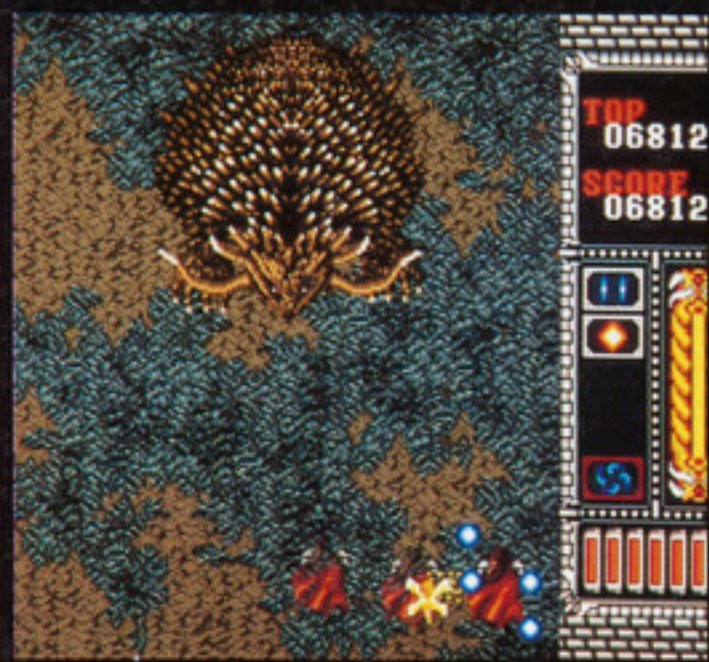
トゲをうまく避けろ

中盤に入ると、地面からトゲのようなものが突き上げてくる。もちろんトゲに当たるとダメージを受けるので、トゲの出る場所は避けて通ろう。ただし、このトゲで囲まれた位置にアイテムの入った宝箱がある場合がある。このような場合はトゲの出るタイミングをみて、アイテムを取りにいこう。

トゲが出たり引っ込んだり。宝箱がその間に置いてあるときも。

ダメージをくらった瞬間。四方に光の輪ができる。

橋を渡れば、もうすぐボスのニーボルだ。武器チェンジはいいかな。

ボス ニーボル

ボスはアルマジロのような、ハリネズミのようなニーボル。素早い動きで、ラディンめがけて突進してくるのだ。当たると痛そうだね。

見た目は強そうだけど、動きはワンパターン。落ち着け！

STAGE4 汚濁の湖

フリーセレクトできる最後の面だ。

最初のほうは普通の地面の上で戦いだが、すぐに湖のなかでの戦いになるぞ。汚濁というほど汚れてはいないけど、このなかに入るとラディンの動きが遅くなる。心してかかろう。

ケンタウロスも登場

最初に登場するのが、ギリシャ神話で有名なケンタウロス(上半身が人間、下半身が馬)。雰囲気にピッタリなのだ。画面の左右から現れて、矢を放ってくるけど、そんなに強くないぞ。

ケンタウロスは横から出てきて、矢を放ってくる。

出てくる敵をすべて倒すことはない。よけて進め。

突然出現！ 半魚人

水のなかからは、半魚人が突然登場する。たいした攻撃はしてこないが、複数で行動することが多いのであわてないように。

突然水のなかからポンと出現する半魚人。そんなには強くない。

火を吹くワニ？

水辺に登場する火吹きワニは、なかなかのクセモノ。このワニの撃つ弾は、最初は1発だが、しばらくすると分裂して3方向に広がって飛んでいくのだ。

火吹きワニ。避けたと思った炎が、3つに分裂するのだ。

いろんな奴がいっぱい。こういうときはため撃ちでやっつけてしまえ。

ボス グラブスネーク

突然水中から現れる巨大な蛇がグラブスネークだ。口と尾から4方向弾を放ち、縦横無尽に画面を動きまわる。

こいつとの戦いはかなり苦しいものになるだろう。早く敵の弱点を捜すことが攻略の秘訣になるが、多少のダメージは覚悟しよう。

水中から頭を出したのは、グラブスネークだ。

画面のあちこちにハデに飛びまわる。動きを読め。

攻撃方法はこれだ。このへんにくるとダメージは覚悟しよう。

GAIARES

日本テレネット／12月22日発売／8,400円／SHT

大容量8Mを使用したグラフィック、多彩なスクロール、ステージ中の分岐、学習機能をもったオプションWOZなど、シューティングのすべての要素を網羅した「GAIARES」の紹介第3弾！

8Mパワーの凝ったボスキャラ

9月29日に発売されたセガの「ストライダー飛竜」、12月に発売予定のタイトーの「ダライアスII」、マイクロネットの「AMBITION OF CAESAR」、そしてセガのシミュレーションゲーム「アドバンスド大戦略」「三国志 乱世の英雄たち」と、8Mを使ったソフトが次々と発売される。時代はいまや8Mか／という感じのメガドライブだが、この「GAIARES」も8Mなのだ。

いままでにもこのゲームの魅力についてはいろいろと紹介してきたが、大容量になって大きく変わるのは、もちろんグラフィック面だ。背景の高速スクロール、ラインスクロールは当たり前、そのうえボスキャラをはじめとするグラフィックは、メガドライブのシューティングゲームのなかでも1、2を争うほどのデキなのだ。出現方法、攻撃方法、細かい動きなど、きっとほかのメーカーでも容量が許せばやりたかったに違いないくらい。これなら多少価格が高くても、いいんじゃないかな。

誌面ではくわしい動きなどは紹介できないが、画面写真を見てもらえれば十分そのよさがわかるぞ。

GAIARES

ステージ1ボス"ガルティア"

羽をはばたかせて風を起こしながら、2種類の攻撃をしてくる。

ステージ2ボス"ディマリーナ"

最初は貝が登場。レーザーを撃ってくる中央部を攻撃しろ！

ある程度ダメージを与えると貝が開き、なかから人魚が登場する。

STAGE3 亜空間

超高速スクロールから始まるステージ3。画面が白い閃光に包まれると、亜空間地帯だ。次々と変化するラインスクロールの強烈な色彩が目にまぶしい。

ザコキャラ集団を倒すと、中ボスの〝ヴォルゲン〟の登場だ。

目にまぶしいラインスクロール。背景にとらわずに攻撃だ。

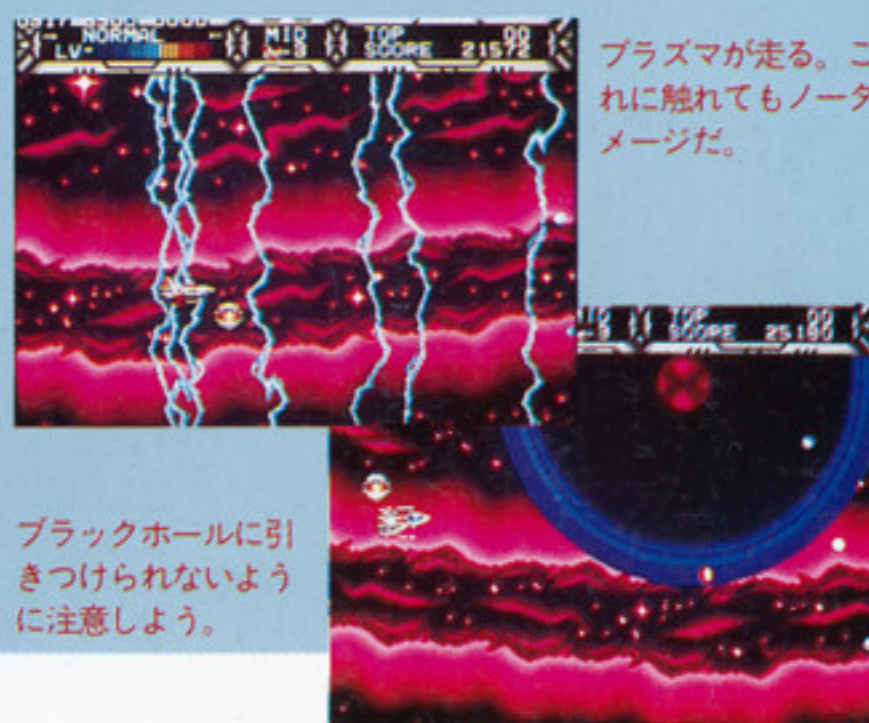
中ボス"ヴォルゲン"

手にもった銃からレーザーを発射する。これは攻撃範囲がせまいので、わけなく避けられるだろう。問題はそのあとの突進攻撃。レーザーを発射したあとに、アレスに向かって突進してくるのだ。素早く上下に逃げよう。

手にもった銃から弾を発射。これは簡単に避けられる。

そのあとアレスに突進。相手の攻撃を先に読め。

ブラックホール

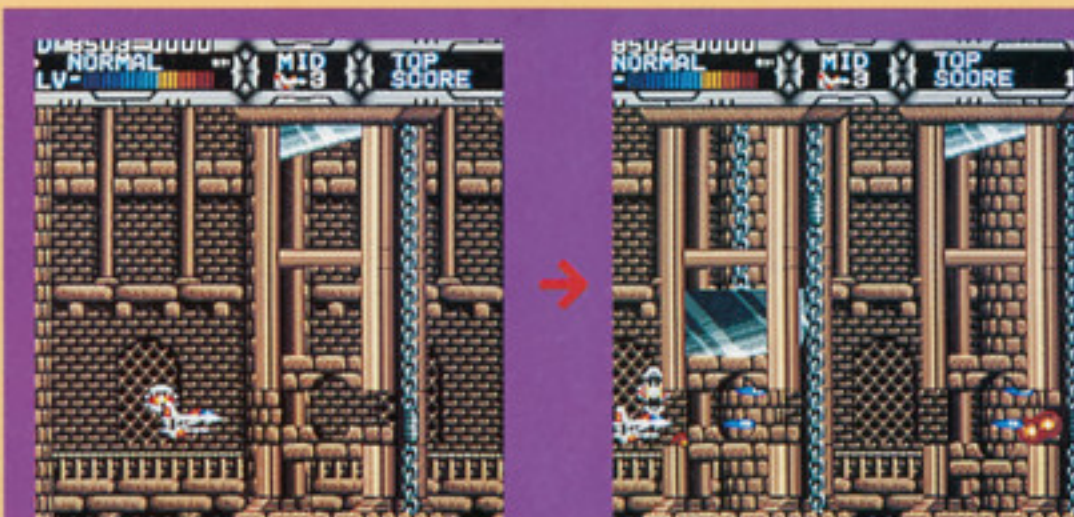
ときどきプラズマが放たれるブラックホール地帯。プラズマに触れてもダメージにはならないが、ブラックホールの近くを通ると、重力によって引きつけられてしまうので、気をつけよう。当然ブラックホールに触れると、大きなダメージになるぞ。

プラズマが走る。これに触れてもノーダメージだ。

ブラックホールに引きつけられないように注意しよう。

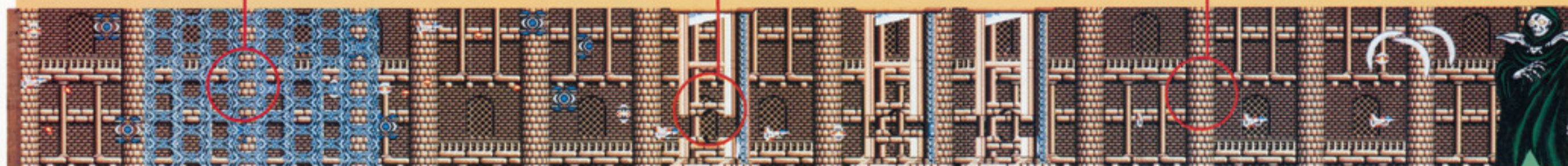
宇宙神殿

上下に広い神殿。途中で分かれるコース。そしてあちこちにある、いろいろなトラップ。まったく気が抜けない場面だ。

宇宙神殿に入ると、すぐ中ボスのヴォルゲンが登場する。亜空間で倒したものと同じなので、簡単に倒せるはずだ。

トラップその1。トラップだらけの宇宙神殿内部へ。

ギロチンが3つ。鎖を撃つとギロチンが落ちてくるが、パワーアップしていれば、ほとんど問題はないだろう。

これは障害物ではないので、そのまま行こう。

ギロチンをすぎると、超高速スクロールに入るが、敵は出現しないのであわてずに。そして最後には、ボスのデスゲットーが待っているぞ。

ボス"デスゲットー"

ステージ3のボスは、どくろの死神〝デスゲットー〞。こいつは突然陽炎(かげろう)のように現われ、手からカマのようなレーザーを発射する。この攻撃方法をアレスに対して繰り返してくるが、攻撃そのものはたいしたことないので苦労せずに倒せるだろう。ただし突然後ろに現れたりするので、出現位置には十分気をつけよう。

こいつの攻撃方法はカマのようなレーザー攻撃だけだ。スピードも速くないので、簡単に避けられる。

画面上に陽炎のように出現するデスゲットー。相手の位置をすぐに見切るのだ。

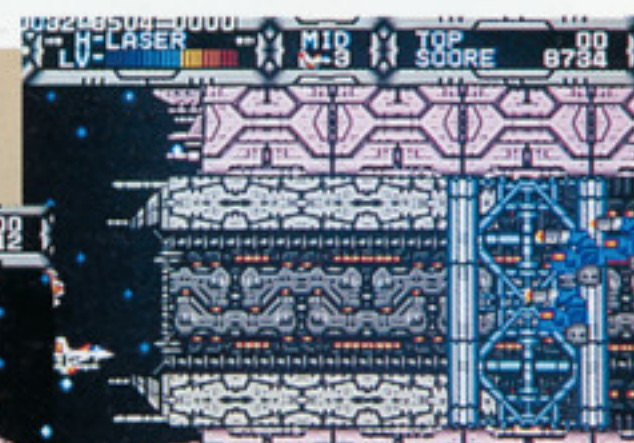
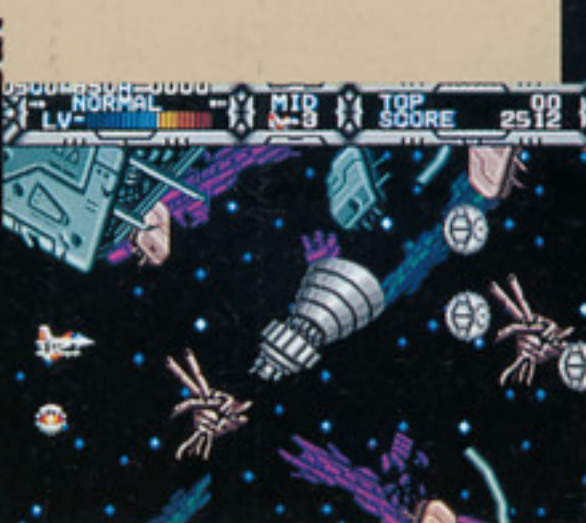
こんなふうに後ろに出現することもあるので、出現位置に気をつけよう。

STAGE4

戦場墓場

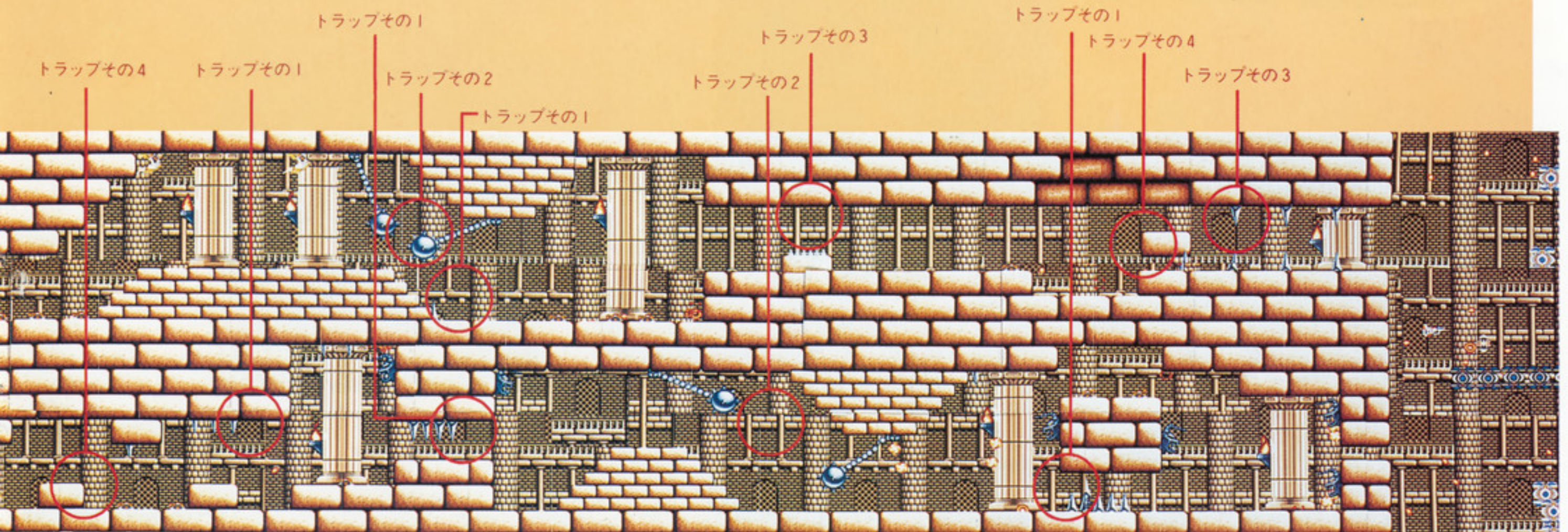
かつて宇宙空間で大活躍していた戦闘兵器の墓場がここだ。大小さまざまなスクラップが漂う。

これらにぶつかれば、もちろんミス。また一見スクラップに見えるミサイルがあるのが、アレスが近づくと突然攻撃を仕かけてくる。早めに破壊してしまおう。

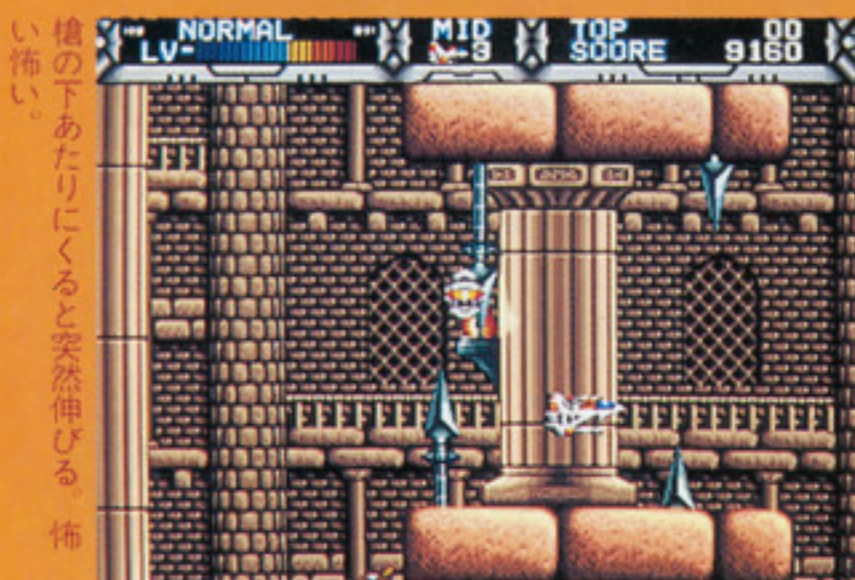
おっと、ミサイルが。ガラクタだと思うと、敵だったりするのだ。

ここからスペースコロニーの入口まで、通路が続く。

ガラクタに当たると、もちろんミス。けっこう最初から難しい。

トラップその4
トラップその1
トラップその1
トラップその2
トラップその1
トラップその2
トラップその3
トラップその1
トラップその4
トラップその3

ガイアレス

トラップその1

天井と地面から、槍の先が出ているが、アレスが近づくと突然伸びて攻撃してくる。槍の直前にきたら、素早く槍の向こう側に行こう。そうすればギリギリ当たらずに通過できるはずだ。

このへんに来たら、ダッシュで向こうに行く準備をしておこう。

槍の下あたりにくると突然伸びる。怖い怖い。

トラップその2

鉄球が天井からブランブランと振子のように振れている。これ自体はたいしたことないが、写真のようにほかのトラップやザコキャラとの複合攻撃が怖い。まわりに十分注意しよう。

鉄球を避けるだけなら簡単。下にいれば平気だ。

怖いのはここ。上に鉄球、そして下に槍の複合攻撃だ。

トラップその3

せまい通路。見た目にはなんの変哲も感じられないが、近づくと突然たくさんの針がブロックから出てきて、通路の真ん中まで降りてくる。

トラップその4

これもトラップその3同様近づくまでなんにもわからないが、突然ブロックが落ちてくる。しかし画面後ろにいれば、当たらずにすむのだ。

スペースコロニー

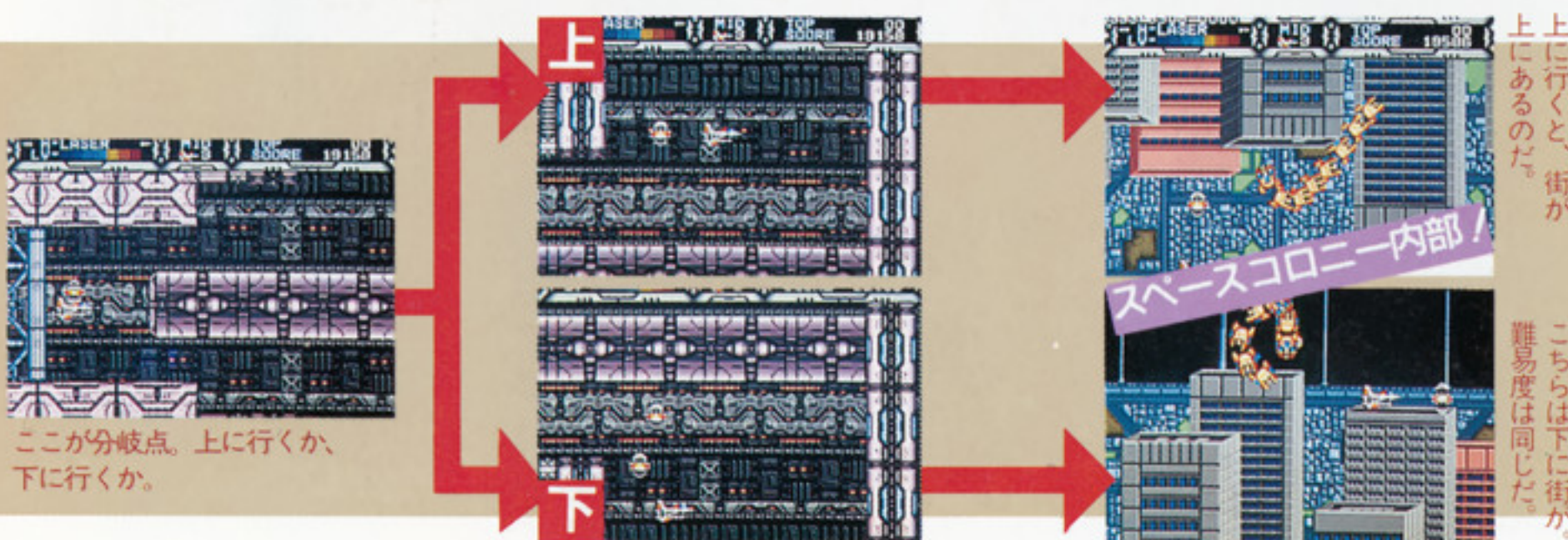
上
下

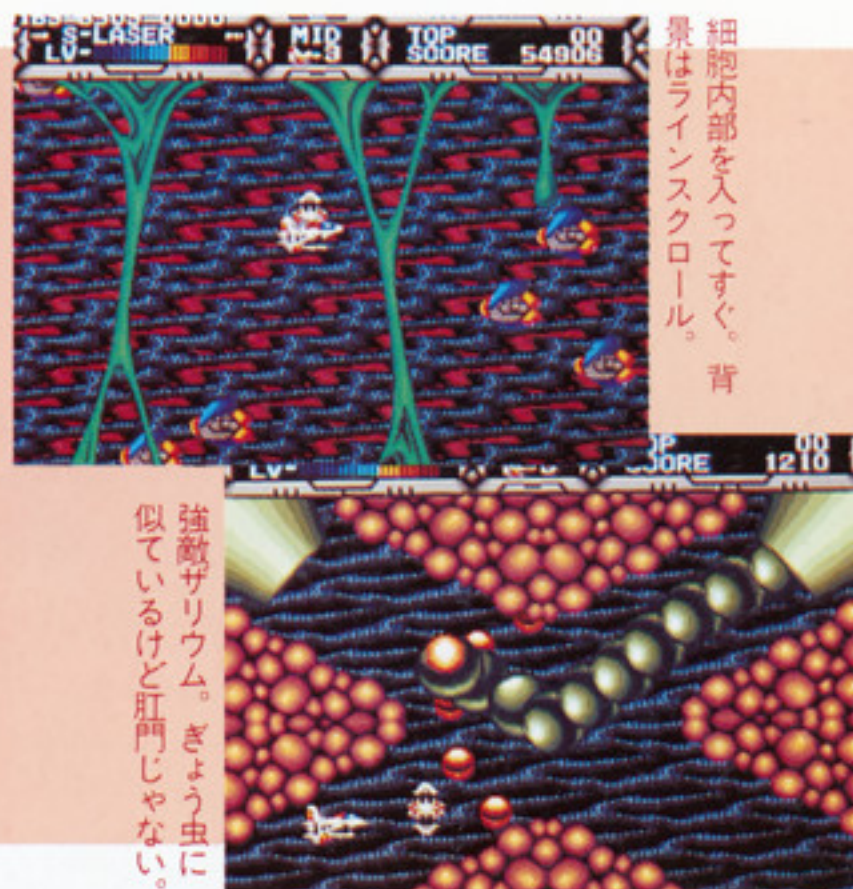
ここが分岐点。上に行くか、下に行くか。

上に行くと、街が上にあるのだ。

スペースコロニー内部！

こちらは下に街が。難易度は同じだ。

スペースコロニーに入る前に、途中上下に分かれ道があるので、どちらかを選ぼう。ここは上下にいったん縦スクロールしてから、また横スクロールに戻るので、あわてないように。スペースコロニーは上を選ぶと上に街が、下を選ぶと下に街があり、ここはどちらを選んでもそれほど難易度に差はないだろう。

細胞内部

スペースコロニーを出ると縦スクロールの面に入る（下のコースに行くと上へ。上のコースへ行くと下へ)。ここではレーザーロボットのトラヴィスが出現、そのうえ砲台ティラーも弾を撃ってくるので、気を抜かないように。ここをすぎるといよいよボスのいる細胞内部だ。ボス前には節足昆虫のようなザリウムがいる。四方の穴の１つから出てきて、丸い弾を発射してくる。こいつは固くて、正面からの攻撃がしにくい強敵だ。

細胞内部を入ってすぐ。背景はラインスクロール。

強敵ザリウム。ぎょう虫に似ているけど肛門じゃない。

ボス"ギュザリック"

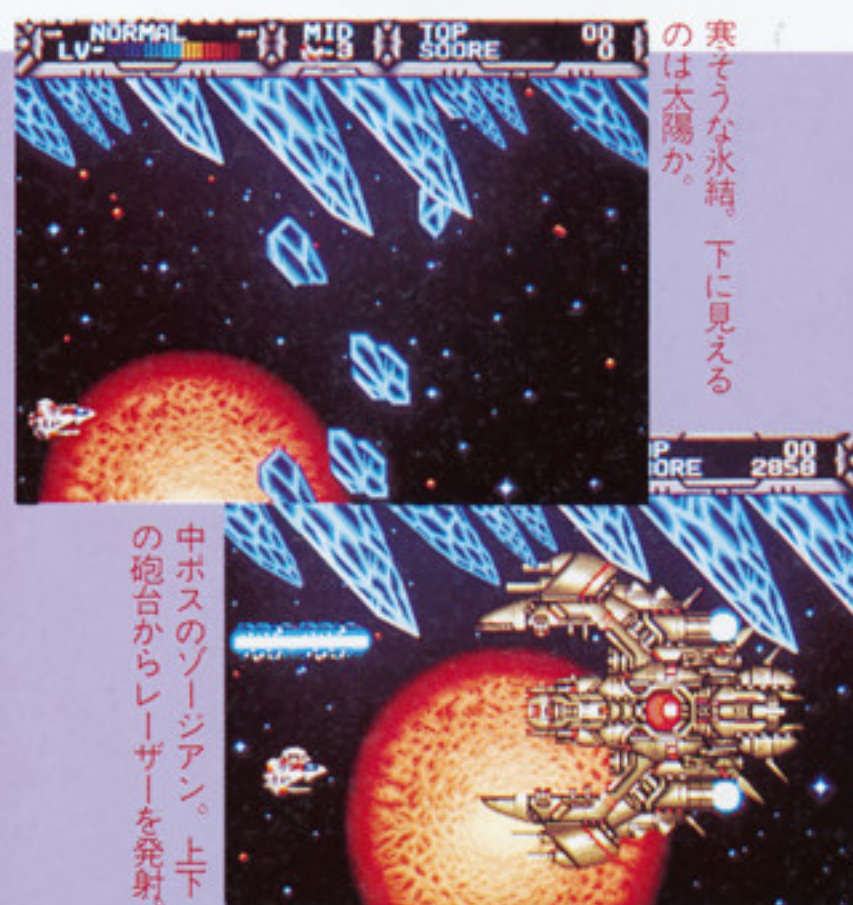
くるくると回転しながら、大きな弾を発射。逃げる場所が少なくて苦労するぞ。死ぬ間際にさらに大きな弾を発射するので、要注意。

ギュザリックはいままでのボスキャラのなかでは一番強い。

STAGE5

氷結惑星下部

一応２つの場面に分けたが、このステージは氷結惑星と火山惑星を交互に何回も行ったり来たりすることになる二重惑星なのだ。ようするに上に氷結、下に火山というわけだ。

ここは上から大きな氷の塊ギャッグリが落ちてくる。しばらくすると中ボスのゾージアンだ。ＷＯＺを接触させてパワーアップをはかれば、敵ではないはず。

寒そうな氷結。下に見えるのは太陽か。

中ボスのゾージアン。上下の砲台からレーザーを発射。

火山惑星上部

火山惑星らしく下には溶岩がある。ときおり火の塊ヴォッポが飛び出してくる。こいつを攻撃すると、分裂してリトルヴォッポに。ザコキャラも氷結惑星同様、いろいろと集団で出てくるので油断はできないぞ。

ここでも中ボスのゾージアンが出現する。氷結惑星のときと同じように攻撃すれば倒せるだろう。

炎の弾ヴォッポが上がる。いかにも火山らしい設定。

ここにも2台目のゾージアン。上の氷結に気をつけよう。

ボス"ゾーラディーン"

とにかくデカイ。さすが８Ｍだ。こいつの攻撃方法は２段階あって、最初に指先からミサイル発射、攻撃するとその腕が落ちるのだが、腕のあとからさらにレーザーを発射してくるのだ。

まずは指先からミサイル発射。それほど強力ではない。

１画面にボスキャラ全部が入らないほど大きい。

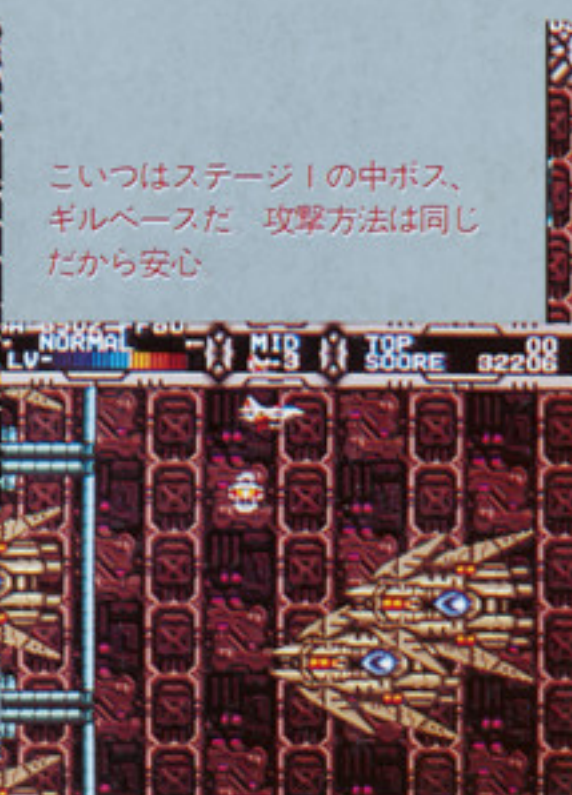
腕をもがれたゾーラディーン。しかしまだ攻撃は続く。

STAGE6

このステージにくると、いよいよ終わりも近いという感じがする。敵要塞の外部から内部へ、そして中枢部へという面だ。

内部はどうやら敵の兵器の格納庫になっているらしい。いままでに戦ってきた敵キャラたちが、ひっそり待機している。その間を進むと、見たばかりの敵が、前から攻撃してくるぞ。

あとステージ２つを残すのみとなった。次回も引き続き紹介する予定だ。

敵要塞外部は広大な宇宙空間だ 巨大なキャラが次々と登場するぞ くわしくは次号で

こいつはステージ１の中ボス、ギルベースだ 攻撃方法は同じだから安心

ステージ２に登場したりフリデリーもやってきた こいつには手こずらされたね

シャドーダンサー ザ・シークレット・オブ・シノビ

セガ／12月1日／6、000円／ACT

あの名作「ザ・スーパー忍」の続編が登場だ。サポート役の忍犬ヤマトをともにして、広大なアメリカを舞台に戦いを繰り広げる忍者アクションだ！

忍者の道はシビアなのだ

新作スクランブルには何度か登場している「シャドーダンサー」だが、いままであまりくわしい紹介はできなかった。今回は、かなり突っ込んで紹介していこう。

このゲームは、一応「ザ・スーパー忍」の続編ということになっている。そのあたりは、サブタイトルに「ザ・シークレット・オブ・シノビ」とつけられたことからもうかがえるだろう。しかし、ストーリーの構成上は続いていても、ゲームはかなり違ったシステムになっているのだ。

「ザ・スーパー忍」のほうビデオゲームからメガドライブに移植される際に大幅にアレンジが加えられていた。それが「シャドーダンサー」では、ビデオゲームのシステムにかなり忠実に作られている。

「ザ・スーパー忍」は、ダメージ性+ストック性だったので、荒いプレイでも体力勝負でなんとかなった。しかし「シャドーダンサー」では、1度でも攻撃を受けると死んでしまうので、より緊張感の高いプレイが必要とされる。一撃必殺の忍術もストックや選択ができないので、ムダに使ってしまうと、ここぞというときに役に立たなくなってしまう。「ザ・スーパー忍」をプレイしたときと比べてかなりシビアなシステムだ。

しかし、そこをフォローするために「シャドーダンサー」では、強力なサポート役“忍犬”がついたのだ。

このお犬様、昨今のベビーブームでかわいがられているバカイヌどもとはひと味違う。通常は主人の後ろについて歩くだけだが、命令下せばものかげに隠れたいて危険で倒しにくい敵に加速装置でも使ったような速さで飛びかかってくれるのだ。犬にすくんだ隙に攻撃すれば強い敵でも楽に倒せてしまう。メガドラ版はビデオゲーム版より、忍犬がさらにパワーアップされ、よりスピーディなゲーム展開になっている。

ただし忍犬は無敵ではないので、うまくけしかけないと、手間取って時間がなくなってしまう。とにかく「シャドーダンサー」では、この犬の使い方が明暗を分けることになるのだ。

一撃必殺！忍法

火炎

竜巻

流星落し

とりあえず3つほどお見せしよう。相変わらずど派手な演出だね。火炎は画面上下から大火が巻き上がり、画面中の敵を焼きつくすという地獄絵巻が展開される。龍巻は、つむじ風が吹き荒れ、すべてを吹き飛ばしてしまう。流星は天空から焼けつく石が降りまくるぞ。

プレイヤーのハヤテを助ける強い味方、　それが忍犬ヤマトだ——！

忍犬無惨！

ダメージを食らうと

小犬に…

普段は後ろをついて回り、吠えるだけだが、攻撃ボタンで気合いをためると、前方の敵に加速装置でも使ったような速さで飛びかかり、腕に食らいつく。これで敵の動きを封じ込められるのだ。その隙に攻撃すれば安全に倒せるのだ。ただし、凶器で防御している敵には返り撃ちに合うので、注意。やられてしまうと子犬になって、しばらく役に立たないのだ。

正しい忍犬の使い方

ここでヤマトの調教法を伝授いたそう。危険な敵に飛びかからせるには、写真の3テンポを覚えさせるのだ。なんだか忍犬ごと斬ってしまいそうだが、気にすることはないぞ。

ためて → しかけて → ぶった斬る

シャドーダンサー、ハヤテの出生の秘密とは……

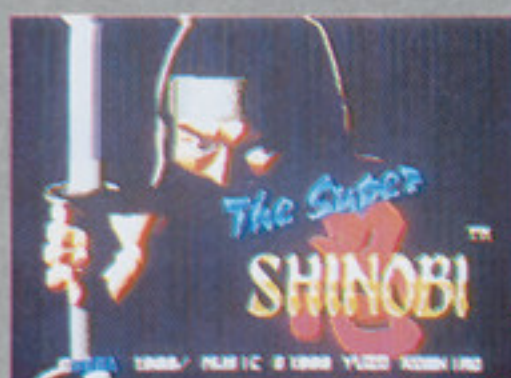
「ザ・スーパー忍」の主人公が、ジョー・ムサシだったことを覚えているだろうか？「シャドーダンサー」と「ザ・スーパー忍」のストーリーは、背後で深く関わりあっているのだ。物語は1977年、冬、伊賀からはじまる。

希代の天才忍者とうたわれたジョー・ムサシは、抜け忍として追われていた。忍者の鉄の掟を知りつくしている彼が、あえて抜け忍の道を歩んだのは、すべて彼の愛する妻と息子ハヤテのため平和な生活を望んだためだ。そう、「シャドーダンサー」の主役ハヤテは、ムサシの息子だったのだ。かつての仲間であった忍者たちに追われる激しい日々。ムサシは決意する。せめて妻や息子だけは戦いの犠牲にしたくない。ムサシは妻と息子を船に乗せ最期の戦いに向う……。

そして1987年、霧ブルックリンの港。日系アメリカ人ディック.C.カトウが日課のジョギングをしているときのこと。彼は、幼い男の子と美しい女性そして一匹の犬を乗せた一隻の小舟を発見した。女性は、息絶えていたものの男の子は、無事であった。その小さな手には手裏剣が握られていた。その後、ハヤテはニューヨークで古武道の道場主カトウに育てられる。そして忍者の血を引く者として武道の才能を遺憾なく発揮していくのである。

シャドーダンサー STORY

ときは流れ1997年夏。ニューヨークでは、謎の殺戮集団の暗躍が人々を恐怖に陥れていた。その魔の手は、ハヤテの育ての親カトウにまでおよぶ。育ての親であり武道の師であるカトウを失った激しい怒のなかハヤテのなかの忍者の血が騒いだ。「許すまじ……」。ハヤテは忍犬ヤマトとともに恐怖の組織ユニオンリザードに戦いを挑んでいく……。

ザ・スーパー忍 STORY

さて、「ザ・スーパー忍」の設定を思い出だしてみよう。犯罪シンジケート"ZEED"をたった一人で破滅させたムサシ。その3年後の199X年、彼が修行に出ていた間に残党によって結成された"NEO ZEED"が誘拐した許婚のナオコを助けに行くというものだった。

年代的に「シャドーダンサー」重なっているのが気になるが、忍者の歴史はとにかく謎である。

恐怖の空中戦ボーナスステージ

下の建造物も見えないくらい高いぞ。あまりの高さに目も眩む？

ずっと落ちているのに、全然加速していかない。不条理だぁ。

恐怖の空中戦ボーナスステージ

ボーナスステージは、超高層ビルの屋上から飛び降り敵をバシバシ撃ち落としていく。アーケード版とは、逆の構図だ。ただ自由落下するだけだが、ジェットコースター並みの、スピード感はすごい。でも無事に着地できるのはなぜ？

ROUND1

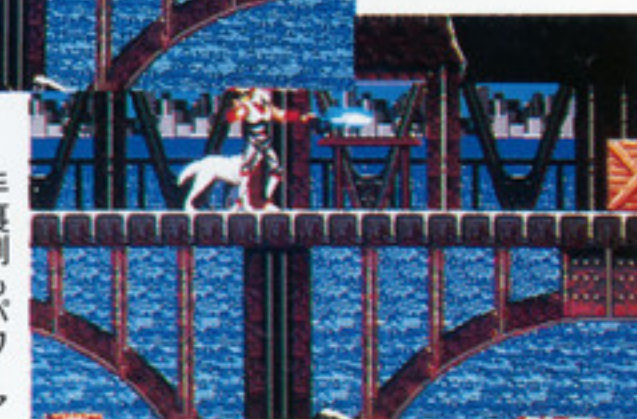
危険な敵は、無理をせずヤマトを使って倒していこう。

火炎に当たってもダメージはない。吹き飛ばされてしまう。

まだまだ敵もザコばかりなので、練習するつもりで刀の間合いや、犬の使い方をマスターしながら落ちついて進もう。しばらく進んで行くと、地面にマンホールがある。このマ

ROUND2

パワーアップ状態の蹴りならどんな敵でも一撃で倒せる。

手裏剣もパワーアップすると敵を一撃で倒すことができる。

ステージ1は、巨大な鉄橋から始まる。川の流れ表現している分割スクロールが気持ちいい。このラウンドは、全般的に前後からの挟み打ちに合うことが多いので、常に後方に

ROUND3

爬虫類的な動きをする敵。やっぱり気色悪いぜ。

不用意にジャンプしたら敵の待ち伏せに。ハヤテの運命はいかに。

ステージ1は倉庫の中。このラウンドになると、敵の攻撃もハンパじゃない。何の気なしに障害物を飛び越えたりすると、着地の瞬間に敵の弾にぶち当たるといった、陰険なワ

BERNING DOWN TOWN

上から降ってくる石は、かなり速い。確実によけよう。

地割れの場所はしっかり覚えておかないといけない。

悲鳴とともに、はじき返されるヤマト。

ヤマトといえども無敵ではない。忍犬の使い方がポイント。

ンホールから火柱が吹き上がるのだ。当たっても死にはしないが、飛ばされている間に敵の攻撃を受けることがあるので注意。
　ステージが変りゴーストタウンに舞台は移る。窓をぶち破って来る敵と、地割れには驚かされる。出現場所を覚えておこう。
　ボスは鎧武者だ。長期戦になると不利なので、速攻で決めてしまえ！

ROUND1ボス

顔面が弱点だが、腕でガードしている間は手裏剣が効かない。攻撃は、落石と火炎だ。とくに火炎は当り判定がデカイので、避けるよりも忍術で消してしまったほうがベター。

BATTLE ON THE RAILWAY

緑忍者との対決。忍者系の敵は強い。このタイミングでは相討ち？

こんな弾に当たったら一瞬にしてヒキ肉に……。ジャンプでよけろ。

身軽な赤忍者は回転ジャンプで攻撃をさける。頭上からの攻撃に注意。

忍者の複合攻撃だ。落ちついて攻撃する順番を見切れ。

も気を配ってほしい。また、このラウンドは上下の空間が広いので、人質を見落としがちである。２度手間をくわないようしよう。
　ステージ２は線路上での戦い。金網を挟んで表と裏の空間を行き来できるのが特徴だ。戦闘ヘリは、ジャンプでかわすか、裏側に回ってやりすごそう。赤忍者と青忍者が混合攻撃は出現した瞬間に斬ってしまえば問題ない。

ROUND2ボス

突然腕を伸ばしてきて、しかも腕は真下に崩れ落ちる。腕を伸ばしてきている間は逃げておいて、顔が引っ込む直前に手裏剣を打ち込もう。忍術は使う必要はない。

STATUE OF LIBERTY

いっぺんに３人も湧いて出やがった。どうしよう？

左右からの挟み打ち。初登場の黄忍者はどんな攻撃をするのか？

またしてもヘリの登場。生身の人間なんだから手加減しろよな。

端に出現した敵は、２回斬らなくても落下させてしまえば楽だ。

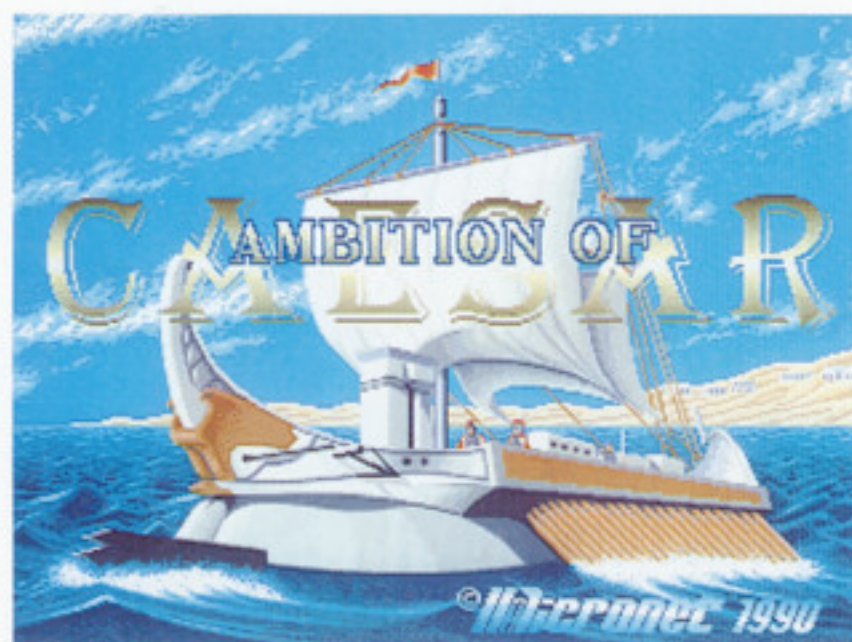
ナが数多く用意されている。忍犬の重要性が身にしみてわかるだろう。ステージ２は工事用大型エレベータが舞台。背景に自由の女神がパンアップしていくのが、イカしてる。このラウンドは人質を救出する必要はない。しかしそれは、パワーアップもできないということを意味する。敵ワープ攻撃に悩まされるだろうが出現した瞬間に斬るべし！

ROUND3ボス

ボスはごっついマッチョウーマン（？）。手にもった回転する円盤を転がして、攻撃してくる。弱点は顔だけど、当たりにくいので注意。でも、ボスよりも女神の顔のほうが怖いぞ。

AMBITION OF CAESAR

マイクロネット／1月発売予定／定価8,800円／SLG

男のロマンあふれる、ゴキゲンなシミュレーションゲームが登場。陸戦・海戦・攻城戦とバラエティ豊かな戦闘が楽しめる、本格派リアルタイムシミュレーションだ。

陸に海に展開する壮大なスペクタクル

シミュレーションゲームファンのみなさん、お待たせしました。あの「スーパー大戦略」「ヘルツォーク・ツヴァイ」に続き、本格的な歴史シミュレーションがいよいよ登場しますぞ！　その名も「AMBITION OF CAESAR」。プレイヤーはシーザーとなってローマ軍を指揮し、海賊や反乱軍を制圧するのだ。

このゲームの特徴の1つに、リアルタイム制がある。リアルタイム制とは、ポーズをかけたときと指令を出しているとき以外は、常に相手側が活動しているという方式だ。大戦略などのターン制と違って、待ち時間がないのが一番の長所。しかも、グズグズしていると敵ががんがん攻めてくるというスリルも味わうことができるのだ。この味を一度覚えたら、なかなかやめられないぞ。

両陣営のユニットは各10ずつ。ユニットは全滅してもすぐ別の場所に再生してくるので、数的にはちょうどいいぐらいだ。要するに、いくらユニットを全滅させてもダメ、というわけ。敵の拠点をたたいてその面をクリアするか、自軍の拠点をつぶされてゲームオーバーになるまで、エンドレスな戦いが続くのだ。

じっくりゲームを楽しみたい人には絶対オススメ。今年の冬休みは、これで決まりだ！

各面の間には美しいデモ画面が入る。もちろん、絵はバリバリのアニメーションだ。会話のかたちで状況が説明されるので、貴重な情報を見逃さないように気をつけよう。

海賊どもを平定したシーザー軍が次に目指すのは、エジプト・アレキサンドリア。反乱軍を鎮圧し、王宮に捕らわれている女王クレオパトラを救出するのだ。

メイン画面＆コマンド

メイン画面

①フルマップエリア

マップ全体を縮小して表示している。白ワクは現在ＨＥＸエリアに示されている部分を示しており、Ｃボタン＋十字キーで自由に移動させることができる。

②部隊ステータスエリア

プレイヤーが操作する1～10の部隊の、現在の状態を示している。赤と青のバーは体力を表し、右端の記号は現在の各部隊の行動内容を表している。

③カーソル

カーソルは十字キーで操作するが、ワクにとらわれずに自由に移動できるので、パソコン用のマウスと同じような感覚で使うことができる。慣れないうちは少しとまどうかも。

④HEXエリア

部隊の状況を見たり、地形などを細かく調べるための、部分拡大マップ。カーソルを使ってさまざまなコマンドを指令する、メインのマップでもある。

⑤戦闘画面

戦闘中は、ここに各部隊の戦況と体力が表示される。同時に3カ所までの戦闘が表示されるが、それ以上の場合は、画面を切り換えることでその他の戦況を見ることもできる。

コマンド（オプション）

①まっぷきりかえ

通常のメイン画面から、フルマップ画面に切り換えるコマンドで、全体の戦況を確認するときに使う。右がそのフルマップ画面。メイン画面右上のフルマップエリアを拡大したものと考えればいい。マップ上で再度ボタンを押すともとの画面に戻る。

②げーむすぴーど

ゲーム全体の進行スピードを5段階に調節できる。初心者は、多少遅いほうに設定して余裕をもたせ、ゲームに慣れるようにするといい。逆に、上級者は早目に設定して、自分の知略と決断能力を試してみるのも面白いだろう。

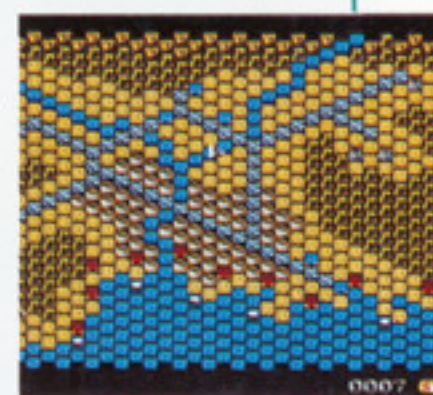
③てったいたいりょくち

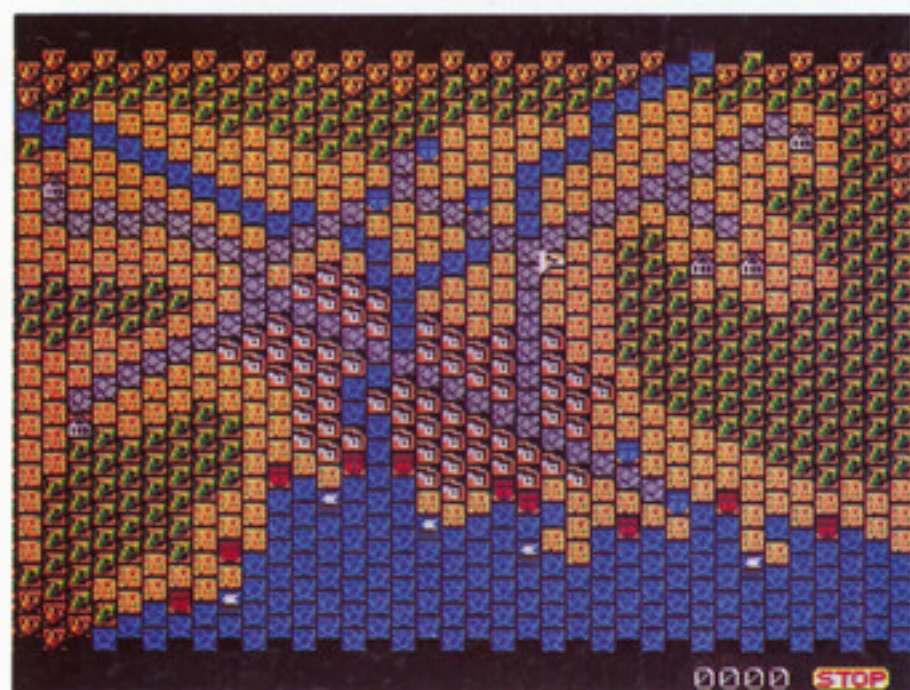
各部隊は、総合体力が一定値を割ると自動的に撤退する。その値を各部隊ごとに設定するのが、このコマンド。値が高すぎると部隊はろくに戦闘もしないで撤退するし、低すぎると撤退後の回復に手間取ってしまう。手ごろなのは25％ぐらいだろう。

④わりこみすいっち

通常、部隊が戦闘に入るときや撤退するときなどには、割り込みスイッチが働いてＨＥＸエリアが自動的にその部隊に移動する。しかし、それがうっとおしいと感じた場合は、このコマンドで、各割り込みスイッチのON／OFFを設定できるのだ。

⑤しすてむ

〝ジョイスティック〟はカーソルの移動スピードの設定、〝ウィンドウスイッチ〟はカーソルをフリーにするか隔離するかを決定するコマンドだ。ロードとセーブは電源を切ると無効。全滅してもその直前から始められるよう、こまめにセーブしよう。

1面

平和にまどろむクレタ島に襲いくる海賊たち。たまたま視察にきていたシーザーとその軍団は、海賊どもから街を守るために出撃する！

青いマークがシーザー軍の守る家々。スタート時にはこのようにたくさんあるのだが、このうちの半分以上を生き残らせることはかなり難しい。じっと耐え、ひたすら援軍を待とう。

１面は、上陸してくる海賊から家々を守りつつ、敵の船をすべて破壊するというもの。最初は５部隊しかいないのでかなり苦しいが、途中から援軍が来てくれる。それまでは、家の防衛に専念しよう。

とはいっても、５部隊では守れる家の数にも限りがある。あらかじめ、どの家を守りどの家を捨てるか決めておいたほうがいいだろう。

防衛の布陣が落ち着いたら攻撃部隊を編成し、敵の船に取り付いて破壊工作（トラップ）を始めよう。船は耐久力が高いので、持久戦になる。騎馬隊の護衛をつけてやるのを忘れずに。

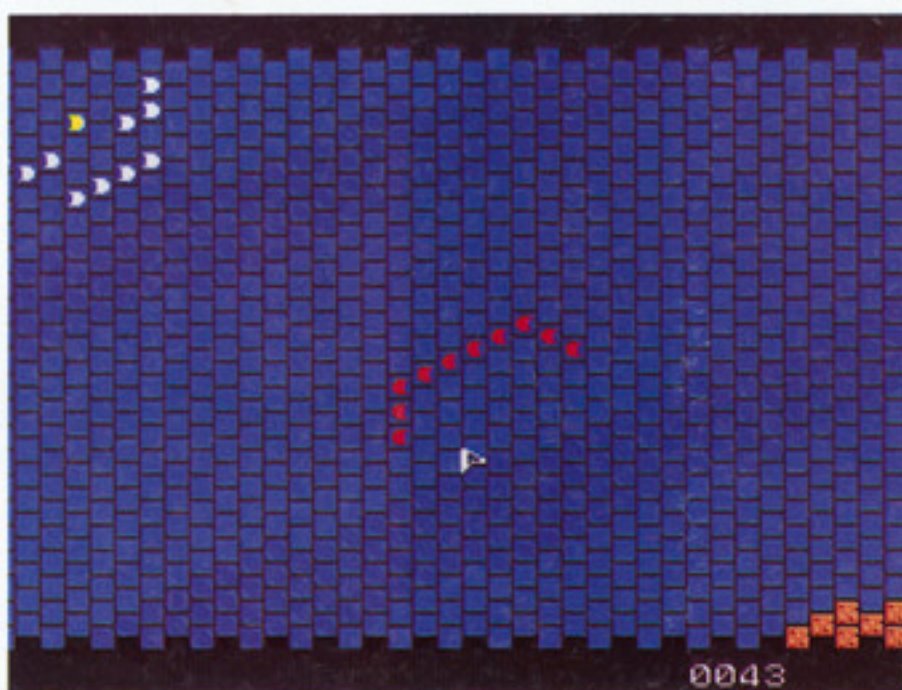
いちばんオーソドックスなのは、内陸部の家を重点的に守り、そこをベースに部隊を編成して目標の船に向かうという戦い方。時間はかかるが、堅実な攻めができる。

逆に海岸の家は敵に襲撃されやすく、守りきることが困難。早めに見切りをつけた方がいいだろう。

家で休憩すると回復が早い。しかし、敵はこの家を狙ってくるのだ。右上は破壊された家。

敵の船をすべて破壊せよ。隣のＨＥＸからトラップを仕掛けると船を壊し始めるぞ。

2面

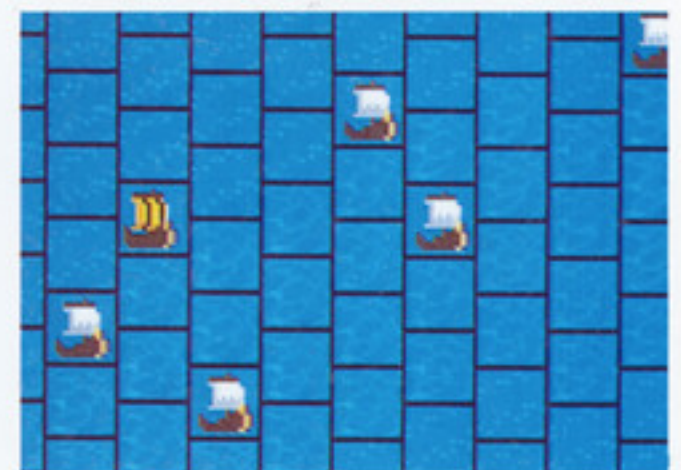
エジプトで反乱との情報を受け、アレキサンドリアに向かうシーザーとその軍団。だが、その前方にはエジプト艦隊が待ちかまえていた！

さすが海！　マップは単純そのもの。ただし、意外なクセモノがある。左上と右下の海流だ。かなり流れが急で、最初はとまどうかもしれない。

ここが目的地。上陸船がここに着いた時点で面クリアだ。

２面は海戦。ただし目標は敵を攻め落とすことではなく、自軍の上陸船が無事海岸にたどりつけるように護衛することだ。上陸船の進路はすでに決定されている。先行して進路上の敵を掃討する攻撃部隊と、上陸船の周囲をかためる護衛部隊の編成の仕方が重要だ。

無難なのは、敵の船一隻に自軍の船を一隻つけるマン・ツー・マン方式。戦闘と追撃を繰り返せば、敵は上陸船には近づけないぞ。

この面では、敵船との間が１ＨＥＸになった時点で自動的に砲撃戦になる。わりと強力だ。

自軍上陸船の進路。これを見て艦隊の展開の仕方を考えるのだ。こまめにチェックしよう。

マップの左上と右下には、流れの速い潮流がある。じっとしていると船が流されるのだ。

ここが見どころ

1スリル満点リアルタイム制

このゲームはリアルタイム制なので、行動判断が遅くなれば、それだけ不利になる。すばやく状況をつかみ、的確な指示を出せる決断力が勝負を大きく右左してしまうのだ。要するに、それだけ実戦に近い、リアルな感覚を味わえるというわけ。だから、どんどんゲームの世界に引き込まれ、気分はもうシーザー本人。最高に熱くなれるのだ。

どちらが先に家にたどり着くか。常に競争なのだ。

2広いマップで独自の戦略展開

もうひとつの魅力は、かなり広く作られているマップ。しかも、ただ広いだけじゃない。地形自体がゲームと密接にからみ合うようになっているのだ。各所に点在する家や、戦略のカナメともいえる橋をどのように活用するか。戦略家としての腕の見せどころだ。

部隊を2つに分けて、いっきに攻撃をかける！

3迫力の戦闘画面

最後に、戦闘シーンの見事さも忘れることはできない。グラフィック画面で、敵味方の兵士が遭遇してから撤退・全滅するまで、ものすごくリアルな戦闘を繰り広げるのだ。

兵士の動きはランダムで、敵を見つけると攻撃を仕掛けるし、負ければ死体となって地面に転がったまま放置される。まさしく本物の戦場の迫力を再現しているのだ。

ほとんど実況中継のノリの、超リアルな戦闘。

スタークルーザー

メサイヤ(NCS)／12月7日発売予定／7,500円／SHT&ADV

アドベンチャー+3Dシューティングという1本で2つの味を楽しめるお得なゲーム。じつは謎解きよりもシューティングのほうが難しいというウワサもあったりして。

CG感覚のリアルタイム3D画面に圧倒されるなよ!!

前回でも紹介したとおり「スタークルーザー」はシューティングも楽しめるアドベンチャーゲーム。だが、シューティングのできがあまりにもよすぎて、そちらのほうに気をとられている人も多いことと思う。しかし3Dポリゴナイザーによる完全な立体映像が楽しめるとあれば、それもしかたのないことかもしれない。なにしろ、宇宙船やスペースコロニーが、宇宙空間でクルクルと回転している様子まで完全に再現できるのだから。欲をいえば、もう少しグラフィックに質感がほしいというところか。また、ターゲットである敵が背景の色にまぎれやすく、イマイチ照準を合わせにくいということもある。しかしこれも、3D画面という野心的な試みを考えればとるに足らないことか。

この他にも、敵をとらえると赤く点滅するターゲットマークや、重要ポイントを表示するレーダー、座標をインプットするだけで自動的に目的地に行けるオートクルーズやワープ機能など、画期的な機能にはことかかない。もう心は完全に25世紀にトリップしてしまうことまちがいなし。キミは主人公のスペースコマンドとして活躍するのだ。

木星からスタークルーザーが発進する場面。機体が360度旋回する様子は、なかなか迫力がある。

コマンドで星系図を指定すると、それぞれの星や人工衛星が、クルクルと回っている状態で紹介される。

▼前回までのストーリー

25世紀初頭、人類は知的異星人と友好条約を結ぶという歴史的偉業を成し遂げようとしていた。しかし、これに反対する暗黒組織"VOID"が、宇宙空間をわがもの顔に暴れ始めたのだ。A級ハンター、ブライアン・ライトは恒星系連邦政府の依頼を受けて"VOID"の活動を阻止する任務を請け負うことになった。任務は"VOID"の最新鋭スターシップ、スタークルーザーを奪取するのを初めとし、この船の改造、誘拐されて人間データにされたハンター仲間キプスンの救出、"VOID"のテロ計画の防止、など困難をきわめるものばかりだった。しかし彼の一流の腕と、スターシップ（もともとは敵のものだが）の優れた性能のおかげでなんとか切り抜けてきた。しかし今までの任務はほんの下準備。本当の戦いはこれから始まるのだ。

MISSION 5 司令基地にまぎれこんだスパイを突き止めろ!

金星はヴィーナスシティに隠されていたVOIDの秘密基地を発見、破壊してきたブライアンが証拠の情報をもって司令部に戻ると、ドモフスキー提督は無実を認めてくれ一件落着かと思われたのだが……。この街に潜んでいるスパイが発見されないうちは安心はできないのだ。ドモフスキー提督の調査が始まった（ここでは自動的にストーリーが進んでいくので考える必要はない)。容疑者は連邦パトロール調査部員だと言い張るダイアナ、この街を調査していたというアンナ、身元不明のジャックの3人なのだが、ブライアンが情報センターでみつけた謎の通信文が決め手となって、ジャックが怪しいと判断した。しかしその途端……。いままでおとなしかったジャックは口が裂け、目がつり上がった恐ろしい顔つきに変わったではないか。

「見つかってはしかたない。ブライアン君スタークルーザーはこの場で返してもらうよ。それから言い忘れたが、この基地に時限爆弾を仕掛けておいた。あと200カウントで爆発するはずだ。せいぜいあわてて探すんだな」準備のいいことに、ジャックは護衛兵士のなかに自分の部下をまぎれこませていたため、ブライアンたちは手を出せないまま、ジャックたちをみすみす見逃すしかなかった。

身元が証明できないのは、アンナとジャックの2人だけになった。

アンナは女スパイ、という雰囲気がないわけでもないが……。

やはりコイツだった。ばれた瞬間に顔つきがひょう変するのがスゴイ！

MISSION 6 爆発まであと200秒! 時限爆弾を解除しろ!!

もう一時の余裕もない。時限爆弾の爆発まであと200秒しかないのだ。さっそく基地内部の捜索を開始しよう。けっこう複雑なダンジョンになっているので、道順を記憶しながら手際よく探そう。もちろんダミーの部屋がたくさんあるので、かなり運によるところも多いのだが。唯一の救いは、味方の基地なので、絶対に敵に遭遇しないことだ。絶対に忘れていけないのは、カウントが始まった直後にセーブすること。これをしておかないと泣くに泣けない結果になるぞ。

さて、無事に爆弾を発見してフレディが時限装置を解除したら、もう1度ドモフスキー提督のところに帰って、今後やるべきことについて相談しよう。もちろんブライアンにとって1番重要なのはスタークルーザーを奪い返すことだ。フレディ（ブライアンのお供をするこのロボットは、なかなか有能だ）の追跡調査によれば、スタークルーザーはいろいろな星系をまわったあと、火星に到着したらしい。となれば話は決まりだ。ドモフスキー提督はVOIDの攻撃にそなえて土星へ、ブライアン、ギブスン、ダイアナの3人は、いろいろな星系へのワープビーコンを搭載してあるギブスンのスターシップで火星に向かうことになった。

手回しはいいが、爆弾のことを考えてくれるとは親切というか、間がぬけているというか。どうもありがとう。

見よ、この万能ロボットの働きぶりを。ハッキリいってコイツがいないと、ゲームが進まないくらい重要なのだ。

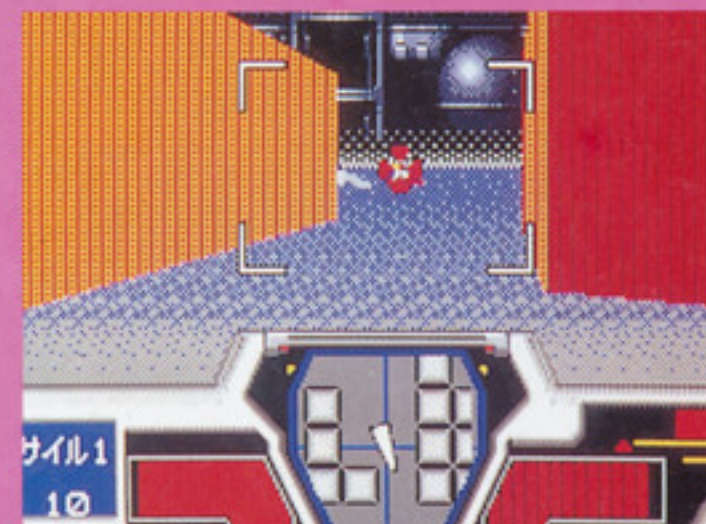
スタークルーザーの数々のハイテク技!!

オートクルーズ

目的の星が遠い場合、座標数字を見ただけで方向を決めるのは無理。素直に機械のお世話になろう。"オート"を選んで目的の星に座標を合わせれば、自動的に方向を決めてくれるのだ。終ったらマニュアルモードにもどそう。

ワープ航法

未来、宇宙飛行、ときたらやっぱりコレがなければはじまらない。"オート"同様、座標をインプットするだけで、敵にも会わず一瞬で目的地に到着できる。宇宙戦艦ヤマトよりずっと簡単だ。ただしエネルギーの消費量は変らない。

ミサイルロックオン

追尾ミサイルは四角いワクの中に目標を入れるだけ。赤い目印が点滅したらロックオン！ 発射ボタンをおせばいいのだ。ただし、多少のタイムラグがあり、これが命取りになることもある。遠距離攻撃に徹しよう。

主な登場人物

このゲームはとにかく登場人物が多い。そのためこれを記憶しておく、便利なシステムがついている。コマンドで“持ち物”の“人間ファイル”を選択すると、ゲームの進んだところまでに登場した人物の一覧表が出て、指定した人物の簡単なプロフィールを調べられるスグレものだ。これなら紙とエンピツは必要ないわけだ。それではこれまでに登場した主な登場人物を一とおり紹介しておこう。

マサシ
ヴィーナスシティで出会うスペースハンター。謎につつまれた部分も多いが、もの知りで役に立つ男だ。

ギブスン
ブライアンの親友で、やはり腕ききのハンター。常にブライアンと連絡をとりながら行動している。

フレディ
ブライアンのスペースシップを管理する万能ロボット。口うるさいが、面倒なことをよくやってくれる。

ドモフスキー
連邦パトロール、ソル星系方面長官。ブライアンたちを指揮してVOIDと戦う肥満ぎみの中年オヤジ。

ダイアナ
連邦パトロール情報部員。ブライアンと行動を共にする。かなり気の強い姐サンだが、役には立たない。

ジャック
VOIDソル星系方面司令官。25世紀の人間とは思えない原始的な顔をしているが、油断できない強敵だ。

MISSION 7 火星の街は広いぞ。ジャックの行方を探せ！

火星についたら、まずはジャックの行方を調べよう。つぶれかけているレストランや、マニアックな少年がゲームに熱中しているゲームセンターなど役に立たない場所が多いが、しつこく調べていると、ある場所でなんとダイアンの弟が出てきて、スタークルーザーらしきものが街のドームを飛び越えて西の方角に向かったと教えてくれる。どうやら昔の製鉄所跡がVOIDの秘密基地らしい。残るはどうすればドームの外に出れるのかという問題。じつは思わぬところに道が開けるのだが。

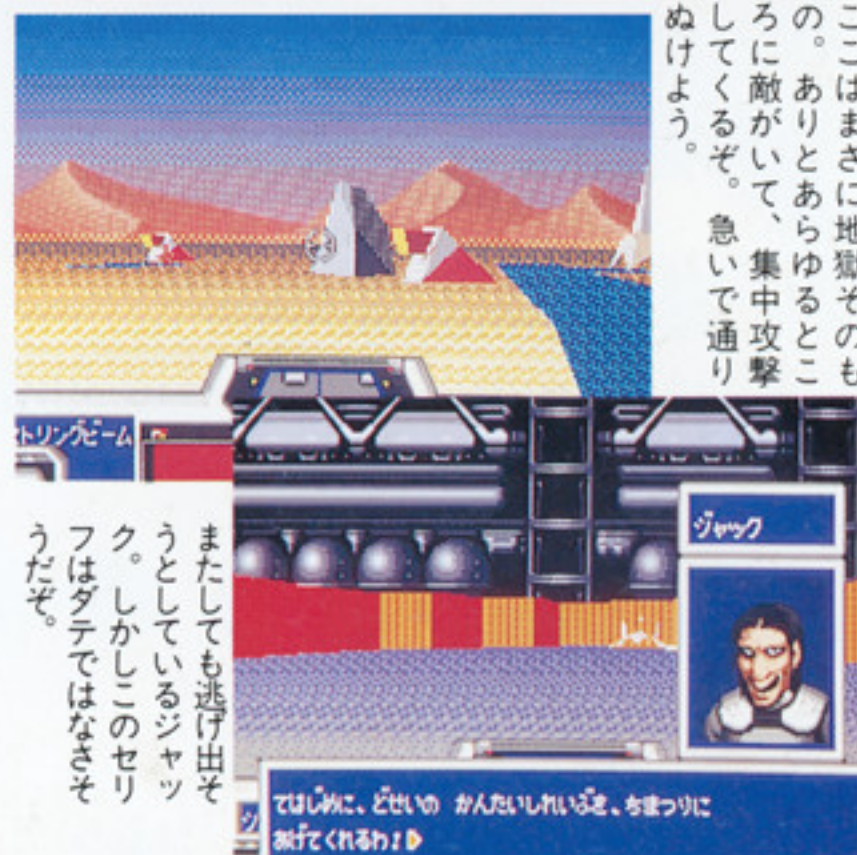
25世紀になってもゲームセンターなどというものが存在するのだろうか。とても戦場と化している街とは思えない光景だ。

これがスタークルーザーの情報を提供してくれるダイアナの弟。どこにいるのかは、ヒ・ミ・ツ。

MISSION 8

ドームの外は敵がうようよと待ちかまえている、これまでのなかでも最難関のシューティングエリアだ。しかしここで敵をまともに相手にしていては、とても製鉄所にたどり着けないぞ。レーダーに映る青い点をたよりに入口を探してさっさと突入しよう。内部はわりとふつうのダンジョンになっているので、それほど苦労することはないだろう。最後に立ちふさがるのは、案の定ジャックが指揮する巨大な敵戦闘艇。コイツを倒せばスタークルーザーは再びキミの手に戻ってくるぞ。

ここはまさに地獄そのもの。ありとあらゆるところに敵がいて、集中攻撃してくるぞ。急いで通りぬけよう。

またしても逃げ出そうとしているジャック。しかしこのセリフはダテではなさそうだぞ。

MISSION 9 土星艦隊司令部が危ない！タイタンに急行せよ

いざスタークルーザーに乗り込もうとしたとき、ジャックの捨てゼリフが聞こえてきた。「もうすぐVOID地球方面軍の進撃が始まるんだ。手始めに土星の艦隊司令部を血祭りにあげてやる」、これは一大事だ。整備工場でミサイルとエネルギーの補給を受けたら、さっそく土星のワープしよう。

だがブライアンたちはすんなりとタイタンに着陸することはできなかった。突如、宇宙空間にVOIDの艦隊が立ちふさがったのだ。こうなったら初の宇宙空間ドッグファイトで切り抜けるしかない。ここでは追尾ミサイルが1番有効だが、3次元で動き回る敵に照準を合わせるのはかなり困難。また10機以上は倒さないとタイタンに着陸できないので相当の苦戦を覚悟してほしい。

ワープで一瞬にして土星へ。また敵が司令部に攻撃をかけていなければいいが。

しかしそうはいかない。宇宙空間にコツ然と敵が現れるのだ。

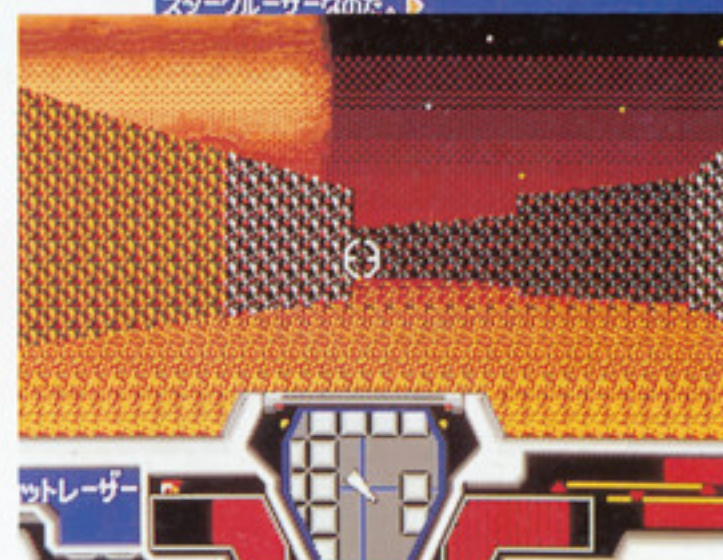
初の3次元ドッグファイト。追尾ミサイルがないとキツイぞ。

MISSION 10 強敵出現？ スタークルーザーを強化しろ！

木星の艦隊司令部はなんとか無事だったようだ。しかしブライアンを待っていたのは、あまりうれしくないニュースだった。ドモフスキー提督がいうには、先ほどの敵艦隊の旗艦、カティーサークは一足先に逃げてしまったらしい。問題はその船が、ブライアンのスタークルーザーの発展型であるらしいのだ。今の状態で戦えば、当然勝ち目はないが、その船が造られた木星のイオにある敵の秘密工場を捜索すれば、スタークルーザーを強化する手がかりがあるかもしれないのだ。

秘密工場での注意事項は、イオの火山の高熱のため滞在時間が限られていること。リミットを越えると焼け死んでしまうので、敵を素早くかたづけながら強化部品を探し出そう。先発のギブスンの話も聞きもらさないように。

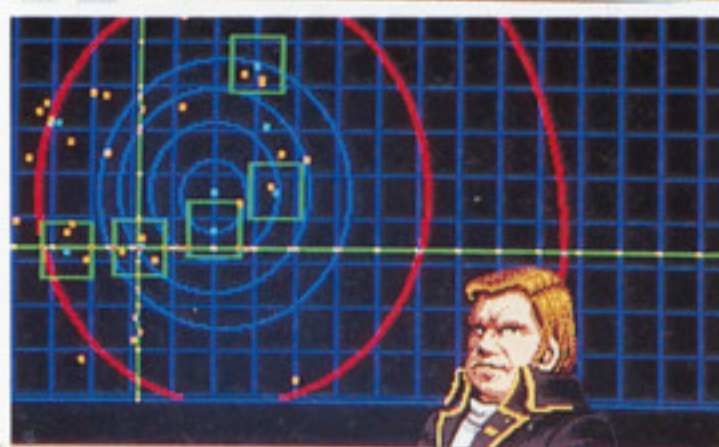
ああ、よかった。どうやらドモフスキー提督は無事だったようだ。しかし、また無理難題を吹っかけてくるんだろうな。

これが敵の最新型スタークルーザーらしい。真っ赤にぬってあるのが、いかにも強そうだ。

高温のためふつうのダンジョンとは背景の色がちがう。このため敵を発見しにくいのだ。

MISSION 11 カティーサークを倒して重力カタパルトを守れ！

任務を終えてガニメデの大赤斑で待っていると、ドモフスキー司令官の連絡が入ってきた。ジャックが地球近くの空間にある重力カタパルトを占領、スタークルーザーと引きかえに開放するといっているらしい。ジャックの旗艦、カティーサークを破壊し重力カタパルトを取り戻すのが、ブライアンの次の任務となった。

指示どおり地球近くの空間で待っていると突然、謎の船がワープで接近してきた。無線が入りジャックの声が聞こえてきた。「くたばれ」ついにVOIDソル星系方面軍司令官がみずから戦闘に乗り出してきたのだ。カティーサークVSスタークルーザーの一騎討ちが始まった。カティーサークは敵の旗艦だけあって動きが抜群に速いうえに、攻撃はものすごく激しい。おそらく1回で倒すのは不可能だろう。直前でセーブして何回も挑戦することをおすすめしたい。

最強の敵登場！ ものすごい速度移動し連射してくるから、ミサイルのねらいをさだめているひまはないのだ。

敵はついに人質？ をとるひきょうな作戦に出てきた。提督はどんな作戦を考えているのだろうか。

案の定、欲張りな作戦を立てる提督。こちらとしては、おとなしくスタークルーザーを渡したほうが楽なんだろうね。

メサイアからスタークルーザーオリジナルビデオを20名様にプレゼント

STAR CRUISER
スタークルーザー
4メガROM（バックアップ機能付き）
価格￥7800（税別）

「スタークルーザー」の制作を記念してメサイアからオリジナルプロモーションビデオを20名に、さらに特注スタークルーザー精密モデルを1名にプレゼント。ハガキに氏名、年齢、職業。電話番号と次のアンケートの答えを書いてBEメガ編集部、「スタークルーザー」プレゼント係宛に送ってください。

Q1　「スタークルーザー」関連商品で出して欲しいもの。
　　→例、攻略本、CD、etc…
Q2　「スタークルーザー」のプレゼント・グッズであったらいいなと思うもの。
　　→例、ポスター、テレカ、etc…

ちなみにモデルはポスターに使った由緒ある値うちものだぞ。

メガパネル

ナムコ／11月22日発売予定／4,900円／PUZ／©1990 NAMCO LTD.

ナムコットメガドライブ初のオリジナルパズルゲームが登場したぞ。同じ種類のブロックを3つ以上そろえて消していくというシンプルなゲームなんだけど、実に奥が深いのだ。

一度やったら必ずハマる面白パズルゲーム

「メガパネル」は、ナムコットメガドライブ初めてのオリジナルソフト。これは「15パズル」(4×4のマス目のなかでブロックをタテ、ヨコに動かして絵を完成させるパズル) をベースにしたアクションパズルゲームなのだ。

基本的なしくみはとっても簡単。11×6マスのフィールド上に色々な種類のブロックが積まれていて、そのうち1マス分だけ空きスペースがある。方向ボタンでその空きスペースにブロックを移動させ、同じ種類のブロックを3つ以上（タテかヨコに）並べる。するとそのブロックが消え、その上にあったブロックが自動的に下に落ちてくるというわけだ。落ちるブロックを計算に入れて4つ、5つ以上のブロックを一度に消すことも可能。

ただしブロックは一定の時間ごとに、下から順に1列ずつ増殖していく（つまりズン、ズンって上がっていく)。うっかり画面の最上段について、さらに増殖するとゲームオーバー。決められた時間内でいかに早く条件を満たすか（赤ブロック3個をタテ並びに5回消すなど）が勝負の分かれ目ってわけ。

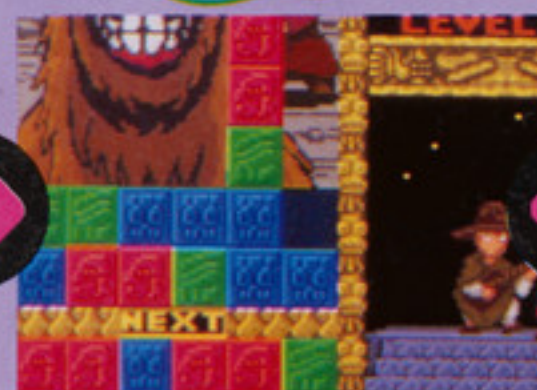
徐々に増えていくブロックのプレッシャーに耐えながら方向ボタンをカシャカシャやるのはジツに快感なんだけど、このゲームの魅力はそれだけじゃないんだな。ゲームの進行につれて、フィールド内にビジュアルが現れてくるのだ。エクササイズモードでは、ニマ〜ッと笑うラクダやUFO、神殿に祈りを捧げる人々など、なんだかとってもエキゾチック＆オリエンタル。サウンドも神秘的だし、ゲームをしているとホヨ〜ンといい気持ちになってトリップしちゃうかもよ。

ピンナップモードではちょっぴりエッチな(?)女のコたちが登場。「何がなんでもクリアしてやるうッ」て気持ちになるからお楽しみにね。

で、3つ目のバーサスモードでは、かわいいパンダちゃんや天女が登場。しかもサウンドは「永谷園のマーボー春雨」にも似たノリのよい中華風ミュージックだ。

視覚、聴覚を刺激して頭のなかをハイにしてくれるこのゲーム、シンクロ・エナザイシャーがわりに1回試してみてね。

同色のブロックを3つ並べて消すのが基本

「カラフルだこと」なんて見とれていてはいけない。どうやったら3個ブロックがそろうかよ〜く考えてね。素早く方向ボタンで並べかえよう。

「ほ〜ら、3個そろいました」なんて見とれていてはいけない。ボサッとしてるとブロックがズンズン増殖していくぞ。とことん脳と指を動かせ。

あ〜あ、ミスっちゃった。突然終わりがやってくるなんて、恋と似てるわ。も一力が抜けちゃってシオシオのパーよ。やってらんないわよ、ホント。

「僕」について、ちょっと話そう

ボンジョルノ、ってか。僕の名前はパトリック・J・クローリー。エクササイズモードの画面中央でギターをじゃんじゃか鳴らしてるからって、バカじゃないぜ。僕は幼少のみぎりからギターとともにすごしてきた詩人である。どうか諸君、僕のギターの音色を聞いて宇宙の神秘にふれてみてくれたまえ。セニョール・パ。

▶メガパネ共和国讃歌◀

(作曲／作詞　パトリック・J・クローリー)

すべてが消えても泣いちゃいけない
すべてが崩れ去った時
新たな人生が始まるのさ
ラララーウーラララウー　ラララーウー
愛を信じて生きていく
愛を求めて生きていく　※くり返し

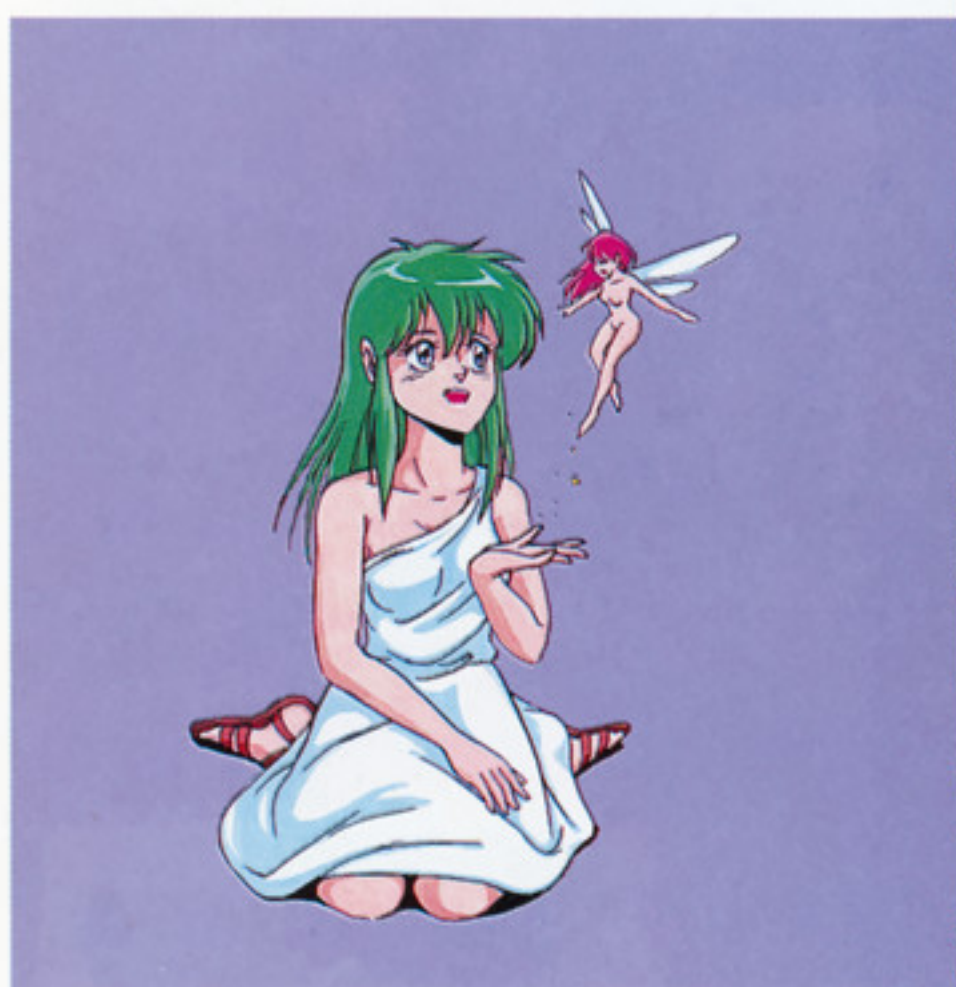
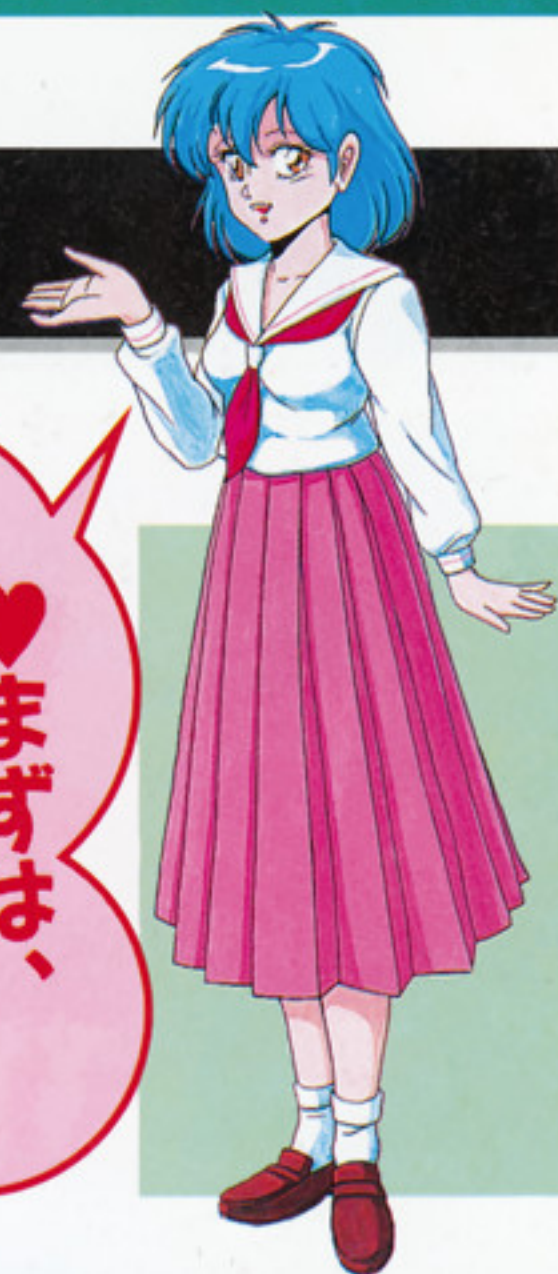
エクササイズモード（1人用練習）

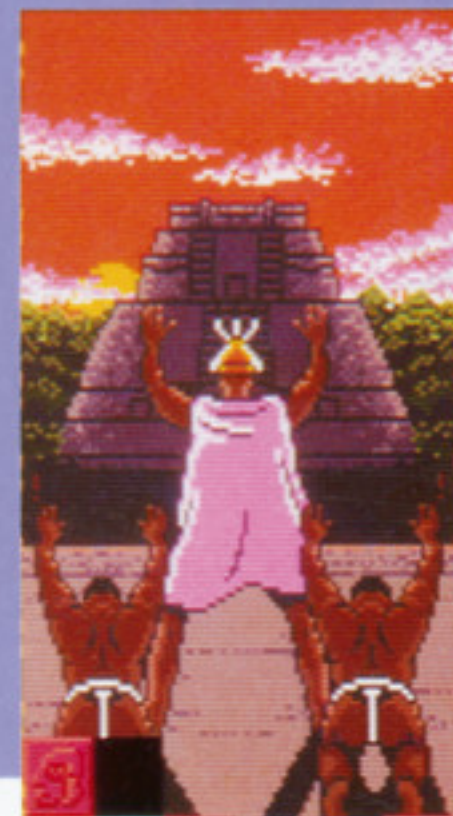
哀愁の吟遊詩人、パトリック・J・クローリーのギターにのって、まずはエクササイズモードから始めてみよう。このモードはレッスン1（入門編／1～8ラウンド）、レッスン2（基礎編／9～16ラウンド）、レッスン3（応用編／17～24ラウンド）、レッスン4（実戦編／25～30ラウンド）からなっている。ラウンドごとに色々なクリア条件が示され、（「青のブロック4個をタテ並びに消す」など）それを満たすと次のラウンドに進めるのだ。「いちいち入門編なんかやるのはかったるい」な～んて人は、どこから始めてもＯＫ。ただ初心者は、まず入門編でゲームのしくみを理解してからでないと、けっこう難しいかも。このモードはミスした時点でゲームオーバーになっちゃうから気をつけよう。

100個以上のブロックを消すごとにレベルが上がり、難易度が高まっていくことも覚えておいてね。またいつまでも3個ブロック消ししかやらないと、ブロックの増殖スピードが速くなる。逆にいうと、4個以上同時消しで増殖スピードを遅くするってこともできるわけね。コツを覚えればイヤでも確実にハマるから、がんばって30面まで行ってみて。

♥まずは、これでお勉強してね

ハゲじゃないのよ、宇宙人なのよ。エジプトっていったらＵＦＯに宇宙人が定番でしょ。しかも今年のトレンドはミステリー・サークルなのよ。

♪夕焼けお空がまっかっか♬って感じかな。昔の人はね、大自然に神を見たのよ。んで、太陽の神や大地の神などに祈りを捧げたってわけよ。

ラクダでぇーす。よく見るとヒゲが生えているの、ふふふ。後ろでヒモを引っぱってるのは誰？　いてえじゃんかよ、てめえ！　あ～ら、ほほほ。

この冬のポリシーは〝アラビアン・ますらおルック〟。ピンクのトップスでソフトなテイストを演出したら、ボトムスはハードなふんどしで決めて。

メガパネル

得点について

基本役の得点	
3つ消し	10pts
4つ消し	50pts
5つ消し	100pts
6つ消し	200pts
7つ消し	400pts
8つ消し	800pts

基本形はタテ、ヨコいずれかの3個消し（10pts）。しかし、落下してくるブロックを利用しての連鎖消しも可能なので、おおいにチャレンジしてみよう。

得点の計算方法は、役の合計点（3個消しが2ラインなら10pts＋10pts＝20pts。4個消しが1ライン、3個消しが1ラインなら50pts＋10pts＝60ptsとなる）×同時に消したライン数（3個消し2ラインでもライン数2と見る。4個消し1ライン、3個消し1ラインも同様にライン数2）×10pts。

最初のうちは3個消しでもいいけれど、慣れてきたらいっきに8個消しに挑戦してみては？　スカッとするぜ。たぶん。

これはブロック大量消しのワザ。よく見てね。こういう配列にしておくと、一気に高得点が狙えるぞ。

ほぉーれ、青いブロックが真横に4つそろったら、あとは♪ストトンストトン　ストトントンってな具合いだ。

やった！　一挙に3万2000点いただき。でもこういう風にブロックをそろえるのが難しいんだよね……。

今月号もあいかわらず誤植があって情けない。(神奈川県横浜市／岩本慎一) ㊎どうも申し訳ありません。今月、来月と増ページしますので許してください。

♥♥みてみて！ ワタシたちの世界

1人用 ピンナップモード

その基本的なしくみ

スタート時。左側のブロックを消すと、右側の上部天井から爆弾が落ちてパネルを壊してくれるのだ。

ほおら、だんだん絵が見えてきたでしょ。ああ、早くパネルを消したい！ うっしっしのドーキドキ。

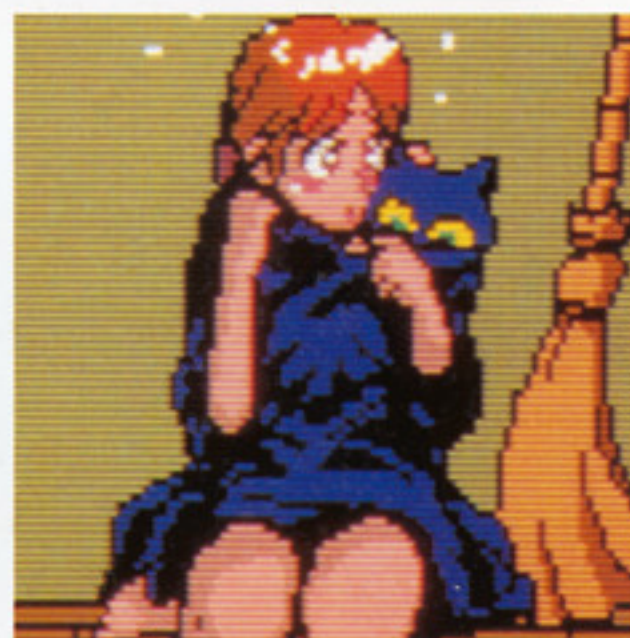
やったあ！ う～ん、かわゆい♡ 思わず次の面に手が伸びてしまうよね。ビバ、ピンナップモード！

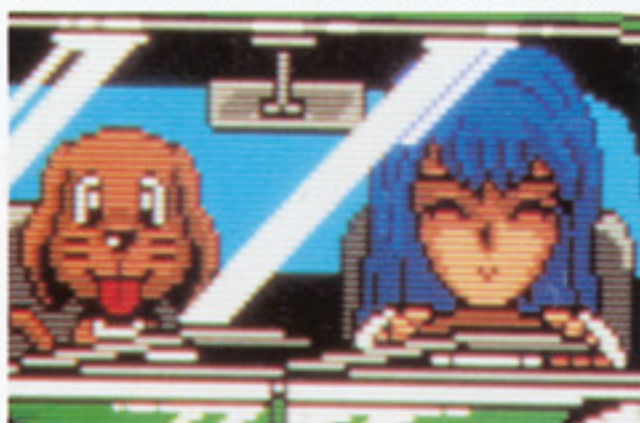
メガパネルの醍醐味はなんといってもこのピンナップモード。画面右側に色々な絵がパネルで隠されていて、右側のブロックを消すとパネルが壊れていく、というしくみ。4個以上のブロックを消すと爆弾も複数で落とせるから、ここんとこうま～くやれば、「やったぜセニョール」だ。

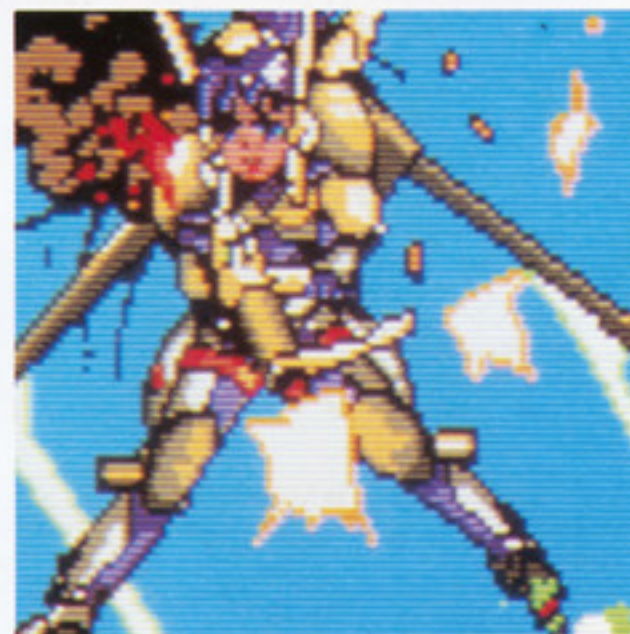
たかい みあ (15歳)

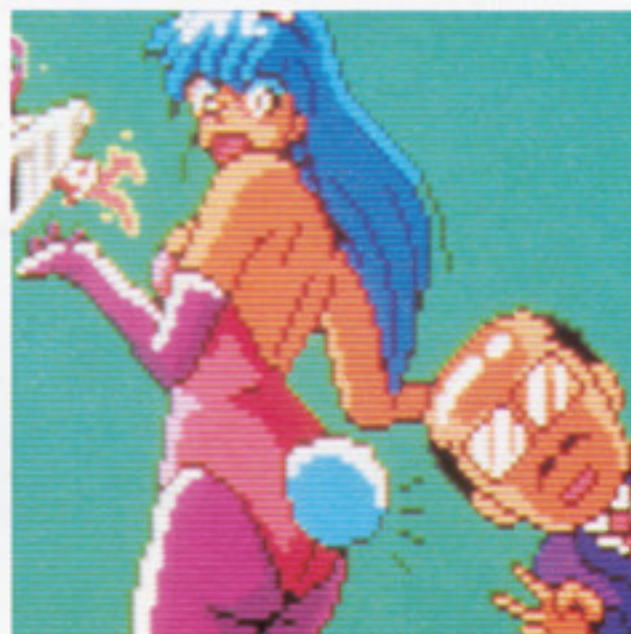
私、猫が大好きなの。こんなにかわいい動物ってほかにいないわよね。えっ？ あなたも猫になりたいですって？ うふふ、やあねえ、エッチ。でも毎日いっしょにお風呂に入ると大変なの。も一体じゅう傷だらけよ、クスン。

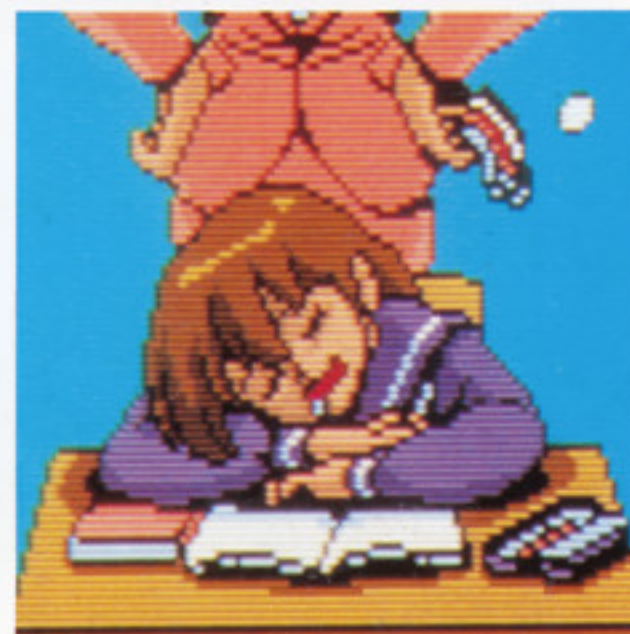
アンナ・レジン (14歳)

私は夢を運ぶかわいい魔女なの。素敵な夜空をほうきに乗ってお散歩よ。誰か私と夜間飛行してみない？ なーんて、エヘヘ。実はまだ修業中だから、あまりうまく飛べないの。早く一人前の魔女になりたーい。

ほしの ゆみこ (19歳)

いまはクルマが私の彼氏なの。彼ったら、やさしくしてあげないとすぐにキゲンが悪くなっちゃうの。んもー、ワガママなんだからあ(プンプン)。今日は犬のジョニーとドライブなの。あ～あ、早く本当の彼氏がほしいな。

コンバットドール (？歳)

私は勇気ある戦士。地球の危機は私が守るわ。それが私の使命なの。でもときどきちょっぴりさみしくなっちゃうこともあるのよね。そんなときは、星を見つめてまだ見ぬ恋人のことを想うの。早く平和な日がこないかな。

やましな けいこ (22歳)

私の職業はバニーガール。いろんなお客様がいるんだけど、酒グセの悪い中年オヤジだけは大キライ。うっかりしてるとすぐにお尻にタッチしてくるんだもの、もう本当にアタマにきちゃう。このお、スケベ中年！

たなか あきこ (17歳)

私は夢多き乙女、なーんちゃって。部活のチアガールとアイスクリームが大好きな17歳の私で～す。それにしても最近、ちょっとお肉がついてきたかしら？ いけないいけない、ダイエットしてやせなくちゃ！

かわの　ゆきえ（16歳）

一番熱中できるもの、それがバレーボールなの。そ～れ、ファイト～！　うふふ、ボールをさわっているときが一番楽しいわ。でも先パイのなかには嫌な人もいるけどね……。気にしないでガンバ、ガンバっと。

フィニー・フローリン（16歳）

そよ風に吹かれながら、妖精と話をするの。湖にはおちゃめな怪獣君が……。うふっ、恥ずかしいからあまりそばに寄っちゃダメ！　夕陽を見つめながら、一人もの思いにひたる私なの。もう、気分はファンタジーよ。

まつだ　ひろみ（17歳）

あ～さっぱりした。テニスのあとには汗をシャワーで流すのが一番。シャワーのあとには全身にオーデコロンをふりかけて……と。あっダメよ、そんなところからのぞいちゃ。こいつぅ～、ペンペンしちゃうぞ。

ジェーン・ブラウン（18歳）

照りつける太陽と青い海、やっぱり似合うのは小麦色の肌よね。ホラ、こんがりと焼けているでしょ？　やだァ、そんなに見つめちゃ。そんなところにつっ立ってないで、その気があるなら誘ってくれない？

メガパネル

♡もちろん2人用もあります

バーサス　2人用対戦　モード

ブロックに漢字が書いてあるからけっこう目が疲れるわい。「攻」と書かれたブロックを3つそろえれば、相手側におじゃまブロックが出ることを覚えておこう。

ほほほ、どーだい。×印のブロックがおじゃまブロックだぜえ。これを消したいなら「守」ブロックを3つ以上そろえな。ゲームってなあ人生と同じでな、無情なもんよ。

3回戦が終了した後、このような判定画面が。勝っても人生、負けても人生だわな。やってもやってもダメなときは、初心にかえってエクササイズモードで鍛え直すことじゃ。

ナムコット名物バーサスモードは、もちろんこのメガパネルにもついているのだ。

対戦は3回戦勝負で、先に2勝したほうが勝ち。ゲームルールは基本的に1P用と同じなんだけど、ブロックを20個以上消すと相手側に攻撃「攻」または防御アイテム「守」が出現する。攻撃アイテムは3つ以上並べて消すと相手側に壊せないブロック（おじゃまブロック）が送りこめ、防御アイテムは3つ以上並べて消すと相手側から送りこまれたおじゃまブロックを消すことができるのだ。4個以上消してもおじゃまブロックを送りこめるぞ。ま、「攻撃は最大の防御」っていうから、どんどん相手のじゃまをしよう。

スタート時にレベル数を設定できるから、腕の差があるときは強いほうにハンデをつけるといいかもしれない。ビジュアルにはかわいいパンダちゃんも出てくるし、音楽もグー。2人でやれば楽しさもひとしおって感じだ。

昔、リンリンランランっていう双子のアイドル歌手がいたな。頭に羽根飾りつけて「恋のインディアン人形」を歌っていた。

イエーイ

グラナダ

ウルフチーム／11月10日発売／6,800円／ACT

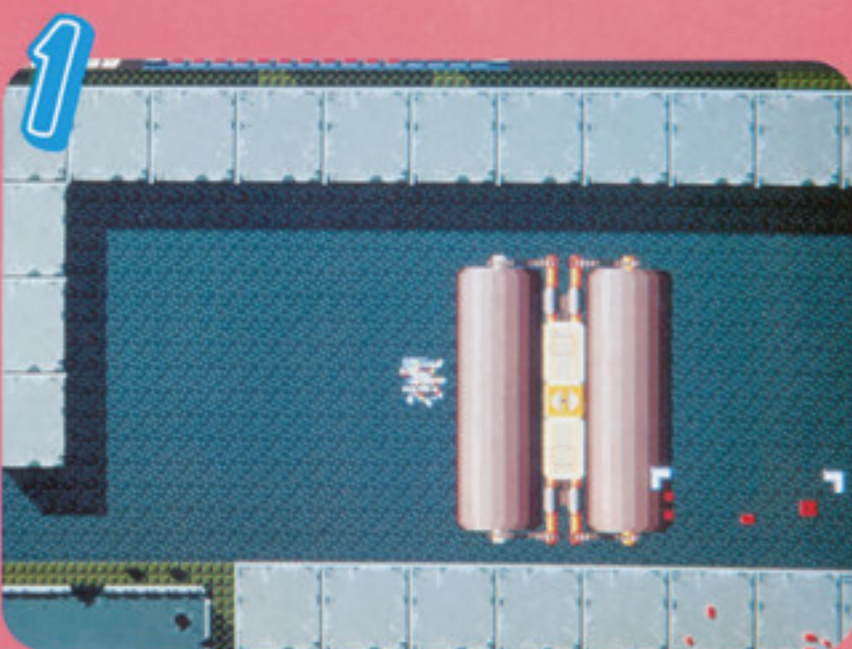
「グラナダ」徹底攻略第2弾！　今回は5〜7面のマップをドーンと載せてみたぞ。ますます敵の攻撃も激しくなり、ステージクリアが難しくなってきたが、エンディングを目指してぜひともがんばってくれ!!

「グラナダ」とは？

それではまず、前号を読んでない人のために、このゲームについて簡単に説明しよう。

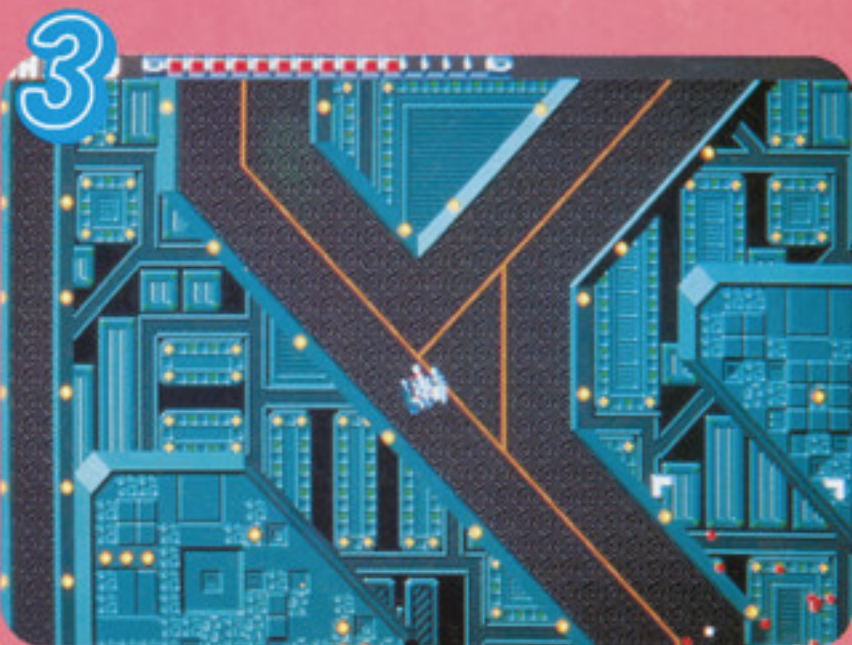
このゲームは、２種類の武器を装備した戦車（グラナダ）を操って、レーダーに表示される〝ターゲット〟を破壊していき、最後に現れるボスを倒すという、全方向スクロール型のアクションゲーム。

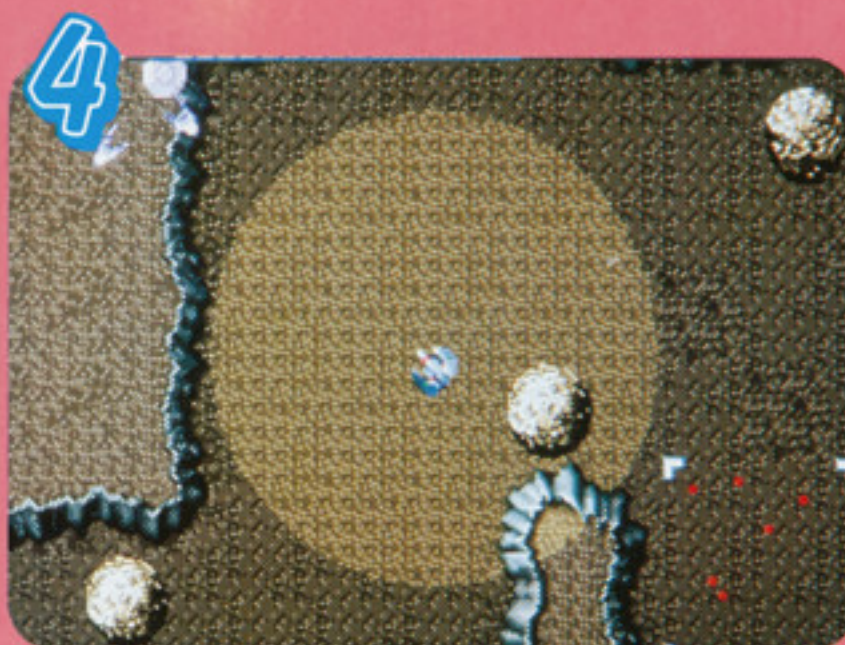
すでにウルフチームからＸ68000版が発売されていて、大変人気となったゲームの移植作品だ。しかも、Ｘ68000版とほぼ同じクオリティで移植されているので、十分満足できる作品なのだ。

グラナダちゃん成長アルバム

1 踏みつけられても耐えるぞっ！

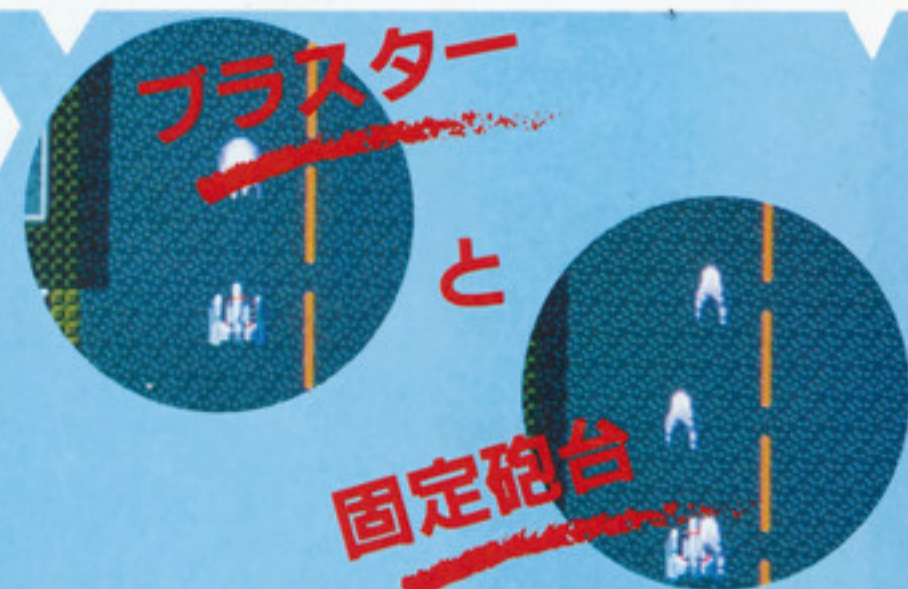
ローラーで踏みつけられようと、ここでやられるわけにはいかないぜっ！（耐久度UP）

2 そういや落ちたこともあったっけ

あんときはさすがに痛かったな。高い場所での移動は気をつけよっと。（賢明度UP）

3 迷路のようなマップもなんのその

そういえばアソコは迷路のようなマップだったな。レーダーだけが頼りだったな。（知力度ＵＰ）

4 岩石攻撃はサッとよけなくちゃね

転がってくる岩はやっかいだったな。岩を見たらさっとよけるにかぎる。（敏捷度UP）

（念のための注意）：ちなみにグラナダ自身には耐久度、賢明度、知力度、敏捷度なんていう設定はありません。あくまでイメージですので、そこのところヨロシク。

ブラスターと固定砲台をうまく使え！

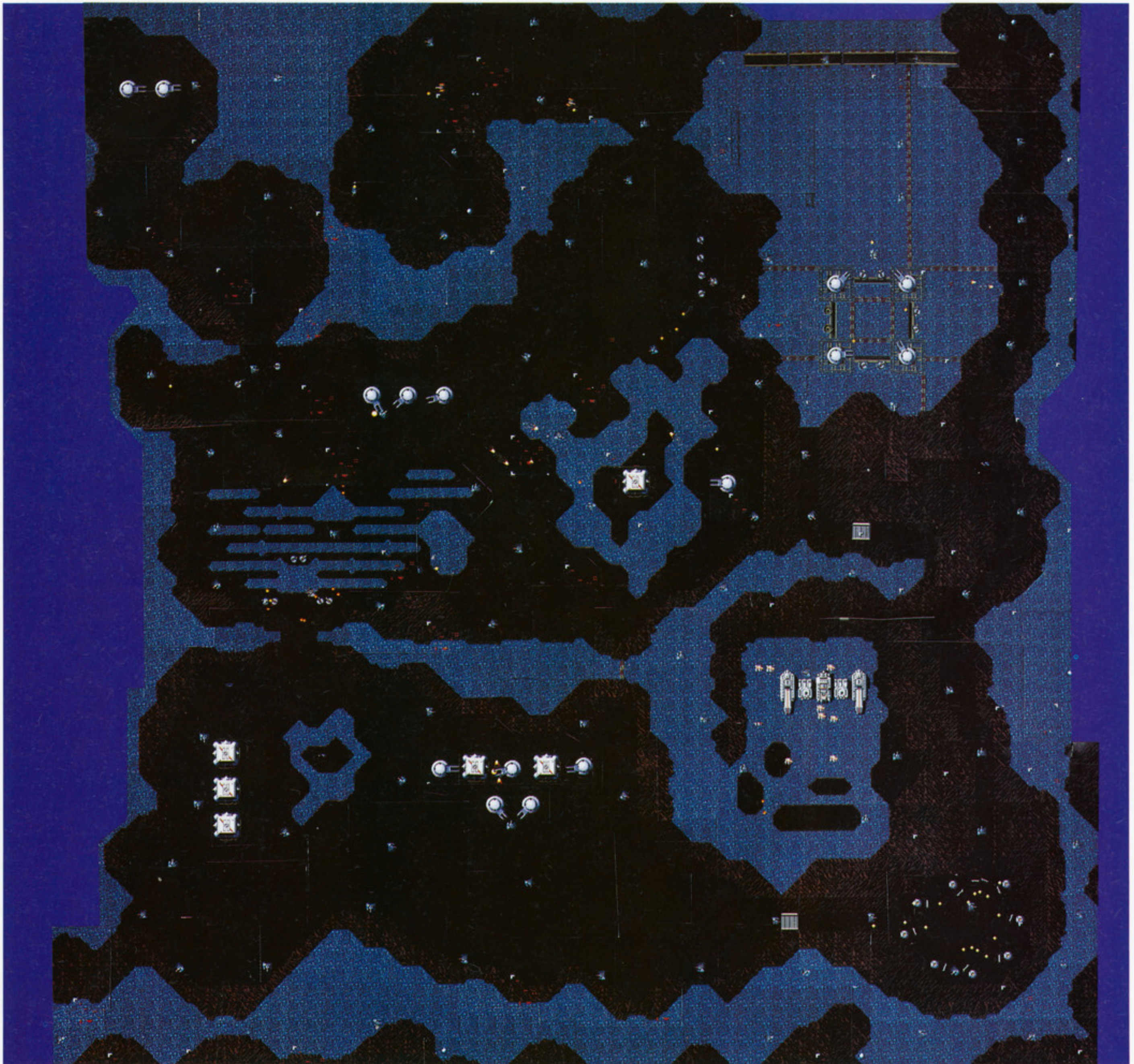
武器は２つある。１つは〝通常弾〟で、ボタンを押したままで連続発射が可能な、オールマイティな武器だ。ザコの相手はもちろん、動きの素早い敵を狙うときにも有効だ。

もう１つは、強力な破壊力をもつ〝ブラスター〟という武器だ。ただし、連続発射ができないのが欠点。この武器は、耐久力のある敵や、動きが遅くて狙いやすい敵に使うのが、正しい使い方だろう。

また、このグラナダは〝固定砲台〟ができる。通常は、方向キーを押したほうへ弾を打ちながら走るのだが、Ｂボタンを押しながら打つと、その押したときの方向のまま打ちながら走ってくれるのだ。

そのほか、ありがたい支援ユニットも登場する。これらのユニットは、マップ上のどこかに落ちていて、ユニットに触れると効果を発揮してくれる。攻撃を支援してくれるユニット、バリアとして使えるユニット、強力な爆弾などなど、全部で５種類のユニットがある。どれも役に立つものばかりなので、見つけたら必ず取るようにしたい。

NEXT PAGE ☞

STAGE5 —キンズ地区—

急に視界が開けた！　そんな感じを受ける、緑の多い面だ。このステージでのポイントは池。マップのあちこちに点在する池が、戦局を大きく左右する。

この池に入ることは可能だが、ここでは操作がほとんど効かない。さしずめ、アイスバーンを走ってるような感覚だ。むろん、好きな方向に攻撃する、なんていう芸当はここではムリだ。

このステージのターゲットの１つに、半球上の建物がある。この建物を破壊すると、なんとなかから大型の戦車が出現するぞ。コイツは攻撃力もあるうえ素早く動きまわるので、かなりやっかいな敵だ。ちなみにこの戦車もターゲットだから、必ず破壊しよう。

このステージのボスは池の上に登場する。ということは、操作がほとんど効かない状態でボスと戦わなければならないのだ。ここのボスの攻撃は、おそらく普通に戦えばラクに避けられるようなモノばかりだが、なんせ池の上なので避けるのは非常に困難。多少のダメージは覚悟して、攻撃だけに専念したほうがよさそうだ。

⬅コイツは、攻撃力があるうえに素早い！十分間合いをとって、確実に倒そう。

➡５面のボス。池に足をとられて思うように進めないが、ひたすら攻撃し続けろ。

STAGE6 ——山岳地帯——

このステージは、なんとターゲットが１つしかない。しかも、その１つというのがボスのことだ。このステージは、ひたすらボスを目指して進めばよい。

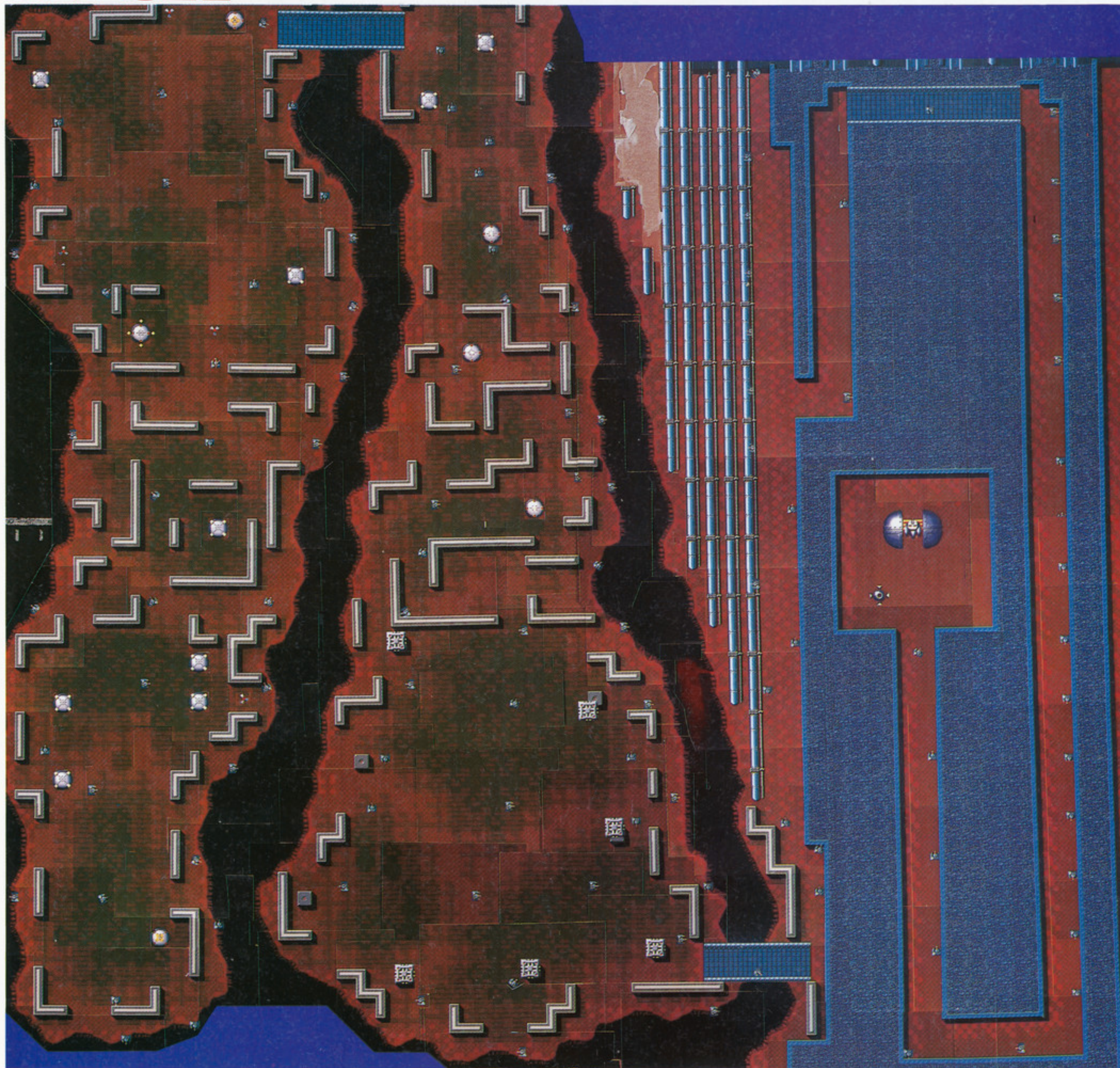
ってことは簡単な面なのかな？と思うだろう。しかし、そんなことはまったくない。ボスにたどり着くまでには、幾層にも重なった迷路のような道を進まなければならないし、何よりザコがめちゃくちゃ強い。ターゲットよりも、はるかに強い敵がそれもたくさん登場するんだから、簡単なわけがない。まぁ、6面だから当然といえば当然だけど。

ここの攻略は、画面内に複数の敵を出さないようにするのがポイント。敵が１機登場したら、後退しながら破壊という行為を繰り返して、なるべく画面内の敵を少なくしよう。適度にブラスターを使うのもよい。

ボスは４つのパーツに分割する。それぞれのパーツが攻撃してくるので、砲台を上に固定して弾を撃ちまくれ。最後のパーツはレーザー砲台や誘導弾までも使ってくるので、画面の一番下でよけるようにしよう。

⬅ちょっと気を抜くと、案の定このザマ。ザコキャラとはいえ、油断するなよ。

➡6面のボス。上に砲台を固定しながら撃つのがベスト。

STAGE7 キサニンガ地区

ここでのターゲットは2種類。まず1つは、地上にある砲台だ。この砲台は四方八方に弾をバラまくが、離れた位置から砲台を固定してブラスターを発射すれば、一発で倒せる。コイツは案外ラクに倒せる。

問題なのがもう1つのターゲットの、空中を飛んでるマシンだ。動きがかなり速いので、狙いをつけるだけで苦労してしまう。それにグラナダの後方につくように移動するので、ますます狙いにくいのだ。コイツの攻撃は、ブラスターで狙うより通常弾で攻撃したほうがいいだろう。

そのほか、四角い無抵抗の箱状のモノがあるが、これは撃ってはいけない。この敵を撃つと、なかから小さな敵がたくさん出てきてしまう。さわらぬ神にたたりなしだ。

そしてボス。こいつは、はっきりいって弱い。堅い甲羅のようなものに包まれていて、通常はダメージを与えられない。ときどき甲羅が2つに分割してなかのコアが見えるので、そのときにブラスターを撃ち込んでやろう。4、5発も当てれば、あっけなく倒れるゾ。

⬅この四角の建物を破壊すると、そこからワラワラ敵が出てくるので注意しろ。

➡7面のボス。甲羅が割れたときに、コアを狙え！

スーパーエアーウルフ

丸娯貿易／'91年1月発売予定／予価6,800円／SHT

TVシリーズでおなじみの高性能ヘリ・エアーウルフを題材にした縦スクロールSHTの登場だ。人質救出を目的に、5部構成のミッションで、リアルな戦闘シーンを表現する！

空中戦と地上戦を共有する

「スーパーエアウルフ」はＴＶシリーズでおなじみのエアーウルフを題材にした縦スクロールＳＨＴ。ゲームは全６ラウンドで、各ラウンドはエアーウルフによる空中戦と、ホーク自身による地上戦で構成される。強制スクロールによる本格ＳＨＴとなる空中戦に対し、地上戦ではトップビュースタイルによる８方向移動の戦闘となる。それぞれに使う武器も操作も異なり、変化に富んだ内容となるため、既存のＳＨＴとは一線を画したトータルなテクニックが要される。君はアークエンジェルの指令を達成することができるか？

任務は人質救出だ！

主人公ホークの任務は麻薬王に捕えられた各国の首脳を救い出すこと。エアーウルフで敵基地深部に乗りこみ、そのあとは白兵戦で人質を助け、脱出してくるのだ。

エリアごとに異なる多彩な攻撃方法が魅力なのだ

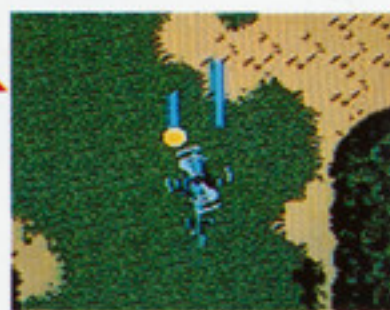
発進前に武器をセレクトする

各ラウンドをクリアして得る報償金で、武器や装備を購入することにより、エアーウルフを強化することができる。用意された武器はエアーウルフ用のショット４種類とボム３種類、ホーク用の銃３種類で、各ラウンドに進む前にもっていける武器を選択、装備して進む。

なお、エアーウルフのショットとホークのガンには弾数制限はないが、ほかの武器はアイテムによる回復を必要とする。

AIR WOLF ARM SHOT

VALCAN
エアーウルフに最初から装備されている武器。破壊力は小さいが連射能力に優れる。ちなみにオプション面で連射設定できる。

DISRUPT
直撃すると、その敵にダメージを与えた後、火の玉となって離散し、周辺の敵を巻きこむ。連射能力に劣るのが欠点。

LASER
貫通能力があり、最も強力な破壊力をもつレーザー。バルカン同様、幅のない攻撃になるが、とくにボスに対しては強い。

WAVE
ディスラプト同様のシステムで弾が反射していくが、その破壊力は格段に大きい。敵に確実にヒットさせることが条件だ。

AIR WOLF ARM BOMB

HURRICANE
エアーウルフのまわりを４つの衝撃波が囲む形で発射される。一定の距離で停止するためバリア的な働きになる。威力も弱い。

TYPHOON
衝撃波が自機のまわりを高速で回転し、軌道上の敵を破壊する。発射後、画面を左右にスクロールさせると、さらに効果的だ。

THUNDER
エアーウルフをはさみこむ形で２つの衝撃波が６方向に炸裂、ほぼ、画面全体を覆ってしまう超強力な最終兵器だ。

HAWKE ARM GUN

MACHINEGUN
ホークが最初からもっているマシンガン。１方向のみの連射でフィールドの広さを考えると、かなり厳しい。

SHOTGUN
マシンガンほどの連射はきかないが、一度に３方向にショットできる。扇状に広がっていくため、広範囲をカバーする。

HYPERGUN
小型のロケット弾で、一撃でどんな敵でも倒すことができる。射程に多少の制限があるが、それを補うに十分な性能をもつ。

サポート系アイテムもあり

武器以外に、サポート的な働きをするアイテムもある。もちろん数に制限があるから、使う場所やタイミングが重要なのだ。

エアーウルフが炎につつまれ、無敵になるターボファイヤー。この状態でのショット、ボムの併用も可能だ。

地上戦では、トランシーバーを使うことでエアーウルフを呼ぶことができる。この間は無敵となり、エアーウルフで敵を蹴ちらすことができる。

パワーアップの方法は……

エアーウルフのショットは、ステルスの運んでくるカプセルを取ることで３段階にパワーアップする。カプセルはパワーアップのほか、１ＵＰなど、さまざまな効果をもたらす。

パワーアップカプセルを取ることでショット系武器はおのおの３段階にパワーアップする。カプセルは３個同時に出現し、すべて取らないと効果は出ない。

ショット系武器が３段階にパワーアップする。

ターボファイヤーを使える数が１つ増える。

ボムを使える数が１つ増える。逃がすな！

ランダムにいずれかのアイテムの効果になる。

5部構成のミッションが人質救出のリアリティをもたせた!

スーパーエアーウルフ

ラウンドA

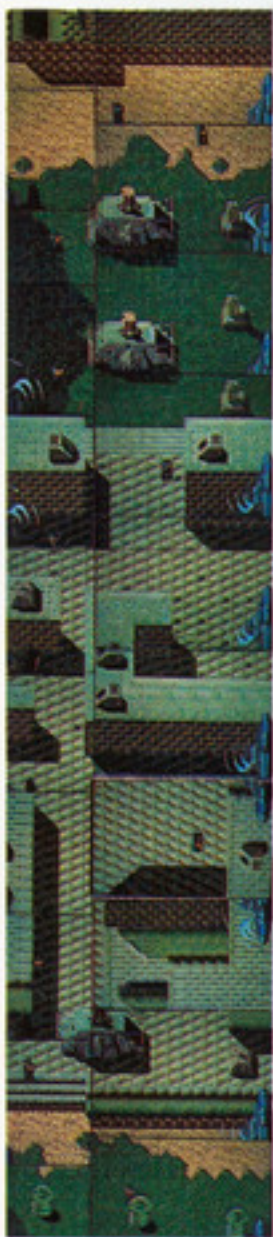
空中戦

ラウンドAはグァテマラ前線基地への進入だ。空中戦は飛行キャラと地上物との戦闘となる。両方ともショットで壊せるが、地上物はカタめ。それでも空中戦は比較的ラクだ。

敵は地上物と飛行キャラに大別され、いずれもショット系武器で破壊。左右に若干スクロールの余裕があり、地上物をさけることも作戦の1つになる。

一定の場所までくると登場し、アイテムカプセルを落としていってくれるステルス。一度低空飛行で姿を見せるため、アイテム投下にそなえよう。

地上制圧/地上戦

前線基地にたどり着くとエアーウルフは高度を下げ、バルカンを使って攻撃。その後、ホークが同じ経路をたどる形で敵と白兵戦を行う。ホークは8方向に動くが動きは遅めだ。

地上戦はまず、エアーウルフで低空飛行して敵を倒すことから始まる。この状態では無敵で、ここで敵を倒しておくと、ホーク1人で戦うとき、有利になるのだ。

エアーウルフがたどったコースを、今度はホークが単身で戦う。攻撃、移動のほかにジャンプすることもでき、高さの概念をもたせている。

地下基地

地上戦を戦いぬくと、基地内部への入口がある。なかは簡単なダンジョンで構成されており、捕えられている人質を救出して脱出する。もちろん、なかには敵もいるぞ。

地下基地内は障害物が多く、ときには壁を破壊して進路を切り開くことも。深部にいる人質を助けて脱出だ。

再び、空中戦

人質救出後は再び空中戦へ。前半の空中戦と構成は同じだが、飛行キャラが強くなるうえ、マップも長くなる。そして、当然、最後にはカタ〜いボスキャラが待っているのだ。

マップ的には前半の空中戦同様となるが、飛行距離は長くなるうえ、飛行キャラの数やパターンが厳しくなる。ショット系がパワーアップしてないとツラくなる。

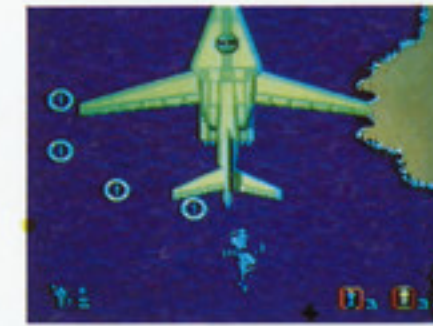
中ボス。左下側から出現し画面中央で下に3方向に弾を撃ってくる。攻撃力は弱いがカタい。倒すとお札が四散。お金がほしけりゃ、取る!こと。

BOSS

ラウンドAボス。扇状に広がる大型の弾を飛ばすと同時に、エアーウルフのタイフーン(ボム)的な衝撃波を回転させる。かなり大型の機体だが、主翼の部分には当たりがないため、機体の下にもぐりこむ必要が。ラウンドAの報償金は1万Sだ。

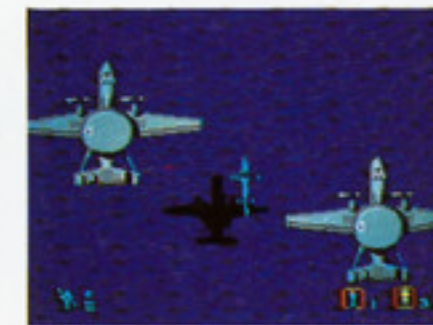
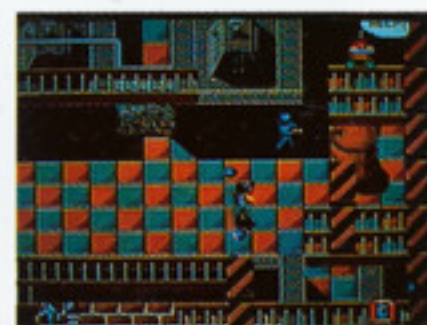
ラウンドB

このラウンドの難関は空中戦で左側に停泊している巨大な戦艦だ。カタい砲台を壊すよりも、なるべく右側によってスクロールアウトさせたい。

▶ラウンドAに比べると空中戦が激しくなる、ラウンドB・キューバ前線基地。左側に停泊した巨大戦艦は、なるべくスクロールアウトさせて戦いたい。地上戦はヘリコプター工場での戦闘だ。

◀ボスは小型の円盤を飛ばしたあと、なんと主翼をブーメランのように飛ばしてくる。機体中央にある機銃からの攻撃も激しい。主翼を飛ばしたあとの無防備な状態のときに攻撃だ。

ラウンドC

空中戦での攻撃がさらに激しくなるラウンドC。砲台、戦車の地上物と高速移動する戦闘機の複合攻撃が……!

▶報償金は5万Sとなり、それだけに楽勝というわけにはいかなくなる。特に空中戦ではヒットポイントの高いザコキャラが多くなるので、ショットをパワーアップさせておかないと……。

◀ボスは中型のホークアイが2機同時に出現し、上下から交互に攻撃してくる。大型の円盤と扇状に広がる通常弾が武器。特に円盤は撃ち落せないため、逃げに徹したほうがよい。

お金を貯めたらショップへ

クリアしたラウンドにより、もらえる報償金の額が異なる。お金を貯めたら、さらに強力な武器を買いにいくのだ。

無事人質を救出したらアークエンジェルからラウンドに応じた報償金がもらえる。お金を貯めたら、ショップに行きたい。

ショット、ボム、ガンのほか、1UPやプロテクトといった装備も買うことができる。最強のエアーウルフを作りたいね。

HEAVY UNIT メガドライブスペシャル

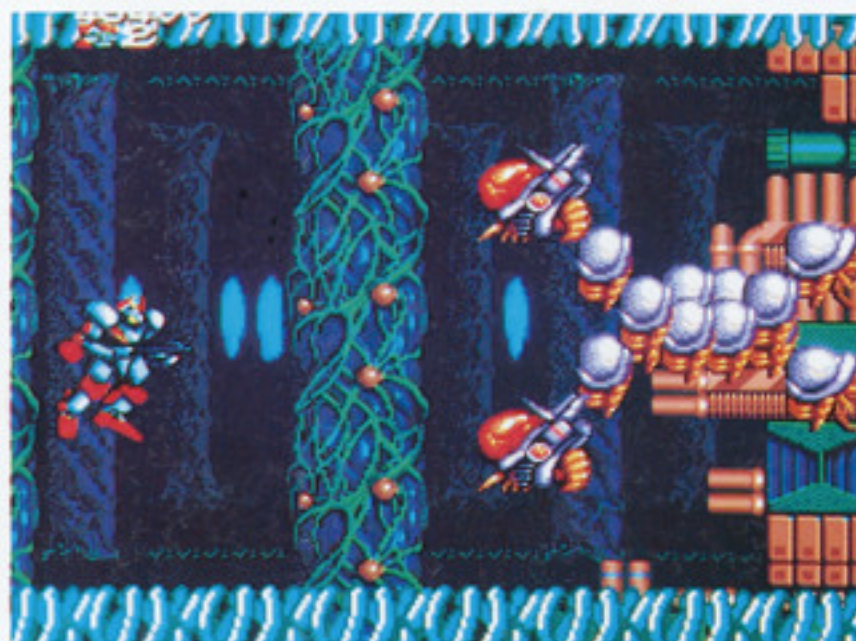
東宝／12月上旬発売予定／6,400円／SHT

ビデオゲームでおなじみの「HEAVY UNIT」が、バージョンアップして登場。緻密でアーティスティックなグラフィックと高度なゲームテクニックが必要なシューティングだ。

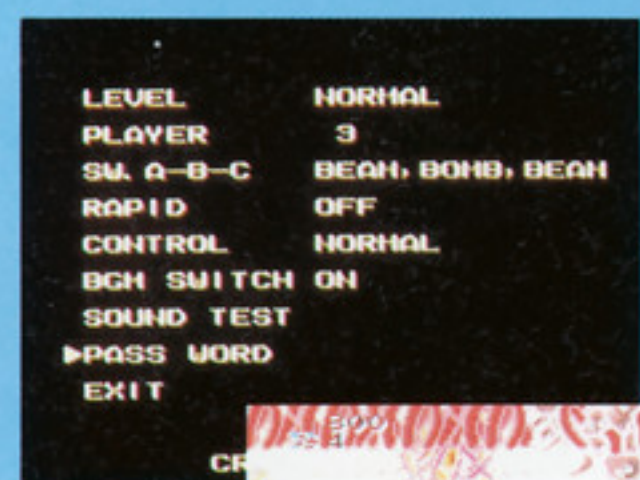
ロボットに変形して生体機動兵器を倒せ

このゲームは、2年ほど前にビデオゲームとして発売されたシューティングゲームだ。今回、メガドライブへの移植にあたって敵キャラの配置を新しくしたり、敵キャラの行動パターンを変えてあったりしてある。原作と比較して、全体的にかなりのバージョンアップがなされているようだ。

ゲームの内容だが、自機は最初に戦闘機形態をとっている。そして変形アイテムを取ると、ロボット形態へと変形することができるのだ。変形すると、そのときの形態によって武器が変わるので、面ごとにいろいろな戦い方が考えられるわけだ。それぞれの形態をうまく使い分けてプレイしよう。

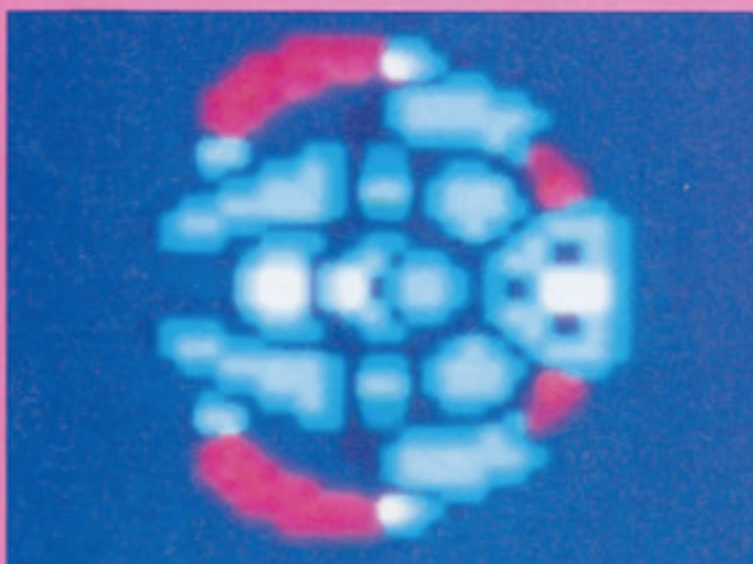
最初は普通の弾しか撃てない。パワーアップするとミサイルも発射できる。

ロボット形態に変形すると、さらに強力な攻撃が可能になる。

オプションモード

オプションモードには、いろいろな機能がある。キミのプレイを記憶したり、画面の色を変えることもできるのだ。

オプションモード画面だ。パスワードでキミのプレイを記憶することも。

これはオプションモードを使って、画面の色を反転させたところ。

これがアイテムだ！

アイテムはある特定の敵を倒すと出現する。一度取り逃すとなかなか出てこないので注意。特にパワーアップアイテムは、絶対に取り逃さないようにしよう。攻撃力が弱いままだと、一面からかなり苦しい戦況になるからだ。そのかわり、少しでもパワーアップすればかなり楽になるってワケ。特にロボット形態のときは、強力なホーミング弾を発射できるようになる。また、敵の弾を防ぐエナジーシールドも必ず取りたい。

こいつを破壊するとアイテムが出てくる。アイテムを出す敵はほかにもいるぞ。

パワーアップ

Pマークを取ると、パワーが1段階アップし、自機の弾数が増えたり、ミサイルやホーミング弾を撃てるようになる。基本は4段階までだが、さらに取り続けると……？

ミサイルを発射することができるようになるので必ず取ろう。

変形アイテム

自機が戦闘機形態のときに取ると、ロボットに変形する。ロボットに変形すると、ホーミング弾を撃てるようになる。もう1回このアイテムを取ると、もとの形態に戻るのだ。

ロボットに変形したところ。飛行形態のときと違う武器が使えるぞ。

エナジーシールド

これを取ると、自機のまわりにシールドがはられる。1つ取ると、敵弾を3発まで防ぐことができる。続けて取れば、取ったぶんだけ耐久力がどんどん上がっていく。

エナジーシールドは、形態にとらわれずに使うことができる。

スピード

このアイテムは、取ることにどんどんスピードが上がっていく。スピードは8段階まであるが、あまり速度があがりすぎると操作しにくくなる。だいたい2～3段階目ぐらいが適当だ。

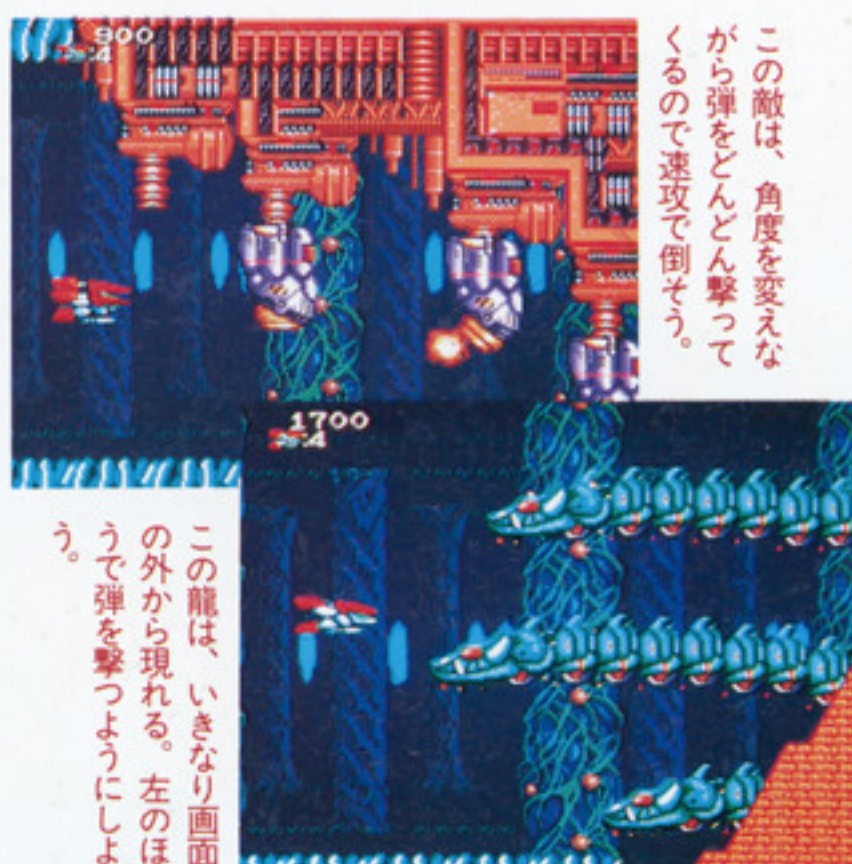
1UP

これを取ると自機の残機数が増える。ただし上限は9機まで。それ以上取っても自機は増えないぞ。後半のステージでありがたみがわかるアイテムだ。1面から出てくるので見逃すなよ！

今回はステージ1を紹介だ

地下を通り抜け強敵の待つ地上へ

最初に出てきた敵を倒すと、スピードとパワーアップのアイテムが出る。その後、弾を連射してくる敵が現れるので、素早く倒そう。それからクモのような敵が出てくる。こいつは倒すことができないので、うまく下を通り抜けよう。しばらくすると上にスクロールしはじめる。このとき龍のような敵がたくさん出てくる。こいつは見かけだけで、実はすごく弱い。ただし、炎を吐いてくるので近づきすぎないようにしよう。地上に出ると中ボスが現れる。こいつは口からザコをどんどん出してくる。弱点の頭を狙い撃とう。ここで変形アイテムが出てくるが、中ボスを倒す前に取ろうとすると、ザコにやられてしまう。

ゲームがスタートした直後の画面だ。ものすごいスピードで敵が飛んでくるぞ。

この敵は、角度を変えながら弾をどんどん撃ってくるので速攻で倒そう。

この龍は、いきなり画面の外から現れる。左のほうで弾を撃つようにしよう。

ここは下のほうで戦ったほうがいいぞ。空中の敵には注意！

この中ボスを倒してから、変形アイテムを取ろう。

変形すればほとんど無敵！

変形後、自機は機雷地帯に出る。ここでは、機雷をひたすら撃ち続けよう。機雷がすべて壊れるまで弾を撃ち続けないと、機雷に体当たりされるぞ。その後、エナジーシールドのアイテムを出す卵のような敵が出てくるので、必ず倒そう。そしてしばらくすると、口からヘビのような敵を出してくる中ボスが現れる。こいつの弱点である目玉を倒すと、1UPアイテムが出てくる。少し取りにくいところに出るので慎重に取ろう！

ここの機雷地帯では、ずっと弾を撃っていないとダメ。

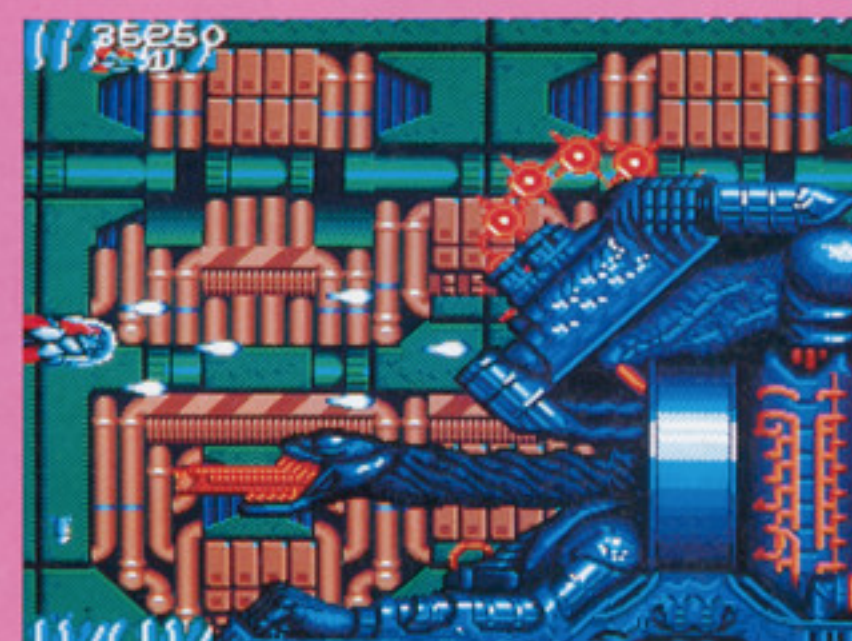
こいつはかなり堅い敵だ。倒すとエナジーシールドを出す。

この中ボスは目玉が弱点。倒すと1UPアイテムが出てくるぞ！

BOSS

ボスはまず下のほうを撃つと、本体の一部が分離して飛んでくる。だんだんスピードをあげて自機のほうに突っ込んでくるので、よく見てよけよう。それから、ムカデのような敵が自機に向かってくる。パワーアップしていればすぐに倒せるだろう。その後、分離した部分から弱点が現れる。こいつを倒せばステージ1をクリアとなる。ただし、弾を撃ち込むときに、あまり近づきすぎると体当たりをくらってしまう。だからここは、画面の一番後ろで弾を撃っていよう。

自機がロボット形態のときは、あっという間にボスを倒すことができる。弾の威力が飛行形態のときよりずっと強くなっているうえに、ホーミング弾がムカデを一掃してくれるからだ。目をつぶっていても勝てる!?

これがステージ1のボスだ。下のほうを狙って撃て！

下から出てくるヘビのような部分が弱点なのだ。

HEAVY UNIT

ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場

ゲームアーツ／12月14日発売／6,800円／TAB

あの「自己中心派」が学園ドラマをひっさげてMD版に登場だ。完全オリジナルストーリー「クラス対抗戦」で待ち受けるのは、いままで見たこともないようなヘンなヤツばかりだ。

まずは麻雀道場、フリー対戦で修業を積もう

『片山まさゆきの麻雀教室』をベースにして作られたこのゲーム、一番のウリはなんといっても個性豊かなキャラといっしょに麻雀が楽しめるとこ。まるで自分がマンガの世界のなかにハマりこんだような臨場感があるんだよね。いっぷう変わったルックス＆性格のゲテモノやケダモノ(？)、そして美少女たちと打つプレジャーをぜひ味わってみてね。

このゲームには〝麻雀道場〟〝フリー対戦〟〝クラス対抗戦〟と３つのモードがあって、ゲーム開始時に好きなものをセレクトできるようになっている。「麻雀初心者だも～ん」という人はまず〝麻雀道場〟でルールを学び、対戦相手が自由に選べる〝フリー対戦〟で実践を積んでみよう。ビギナー向きに〝ツキ〟の有無も選択できるぞ。

さらにオープンモード（みんなの牌が見える）で打ち筋の研究もできるってんだから、うれしいよね。

難問奇問がなんと250問もあるから、全部やり終えたころには頭がタコタコバーになってるかもよ。

とってもステキな21人のメンバーが常時アナタを待ってるの。会いたくなったらいつでもきてね。

そしてクラス対抗麻雀でウデ試し

で、ひととおり打てるようになったら、勝ち抜きモードの〝クラス対抗戦〟にチャレンジしてみよう。これはプレイヤーが、四暗(スーアン)高校に入学した豊臣(とよとみ)君になって他クラスを制覇していくもので、なかなかマジにのめりこめちゃうモードなのだ。

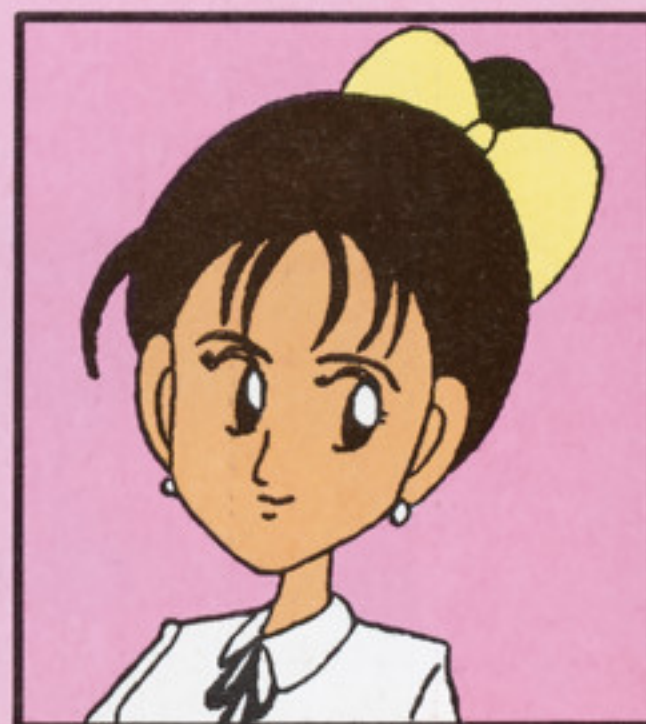
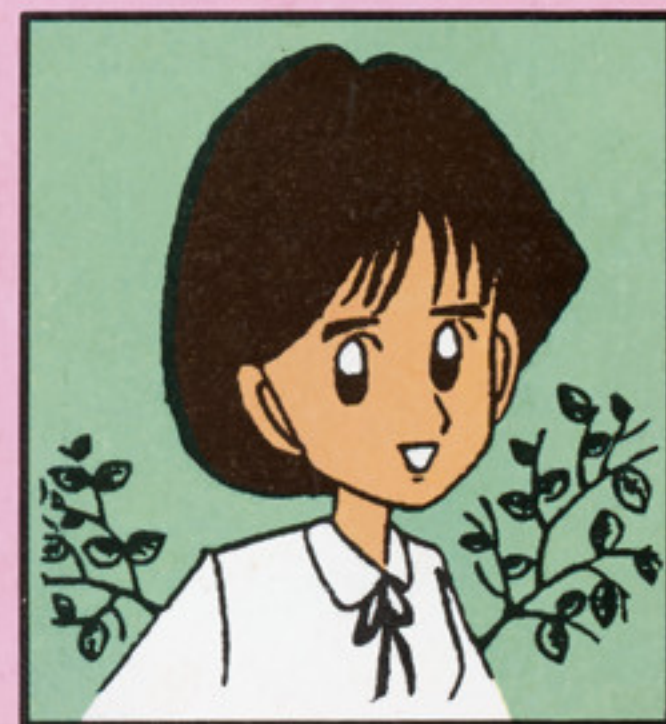
まずは南組のかわい子ちゃん軍団〝テナリンズ〟と対戦し、勝ち抜いたら西組→北組→白組→發組へと続く。５回戦勝ち抜くと中間デモ画面が登場し、その後再び南組→西組→北組→白組→發組と対戦。ただしこのときは校長から「１人では勝って当たり前です」とクレームをつけられるため、仲間が１人くわわることになる。つまり２対２の戦いになるワケね。豊臣君が１人勝ちしてももう１人の仲間がドンケツなら当然〝マケ〟になるから、けっこう難しいかも。くれぐれも運と実力のあるヤツを味方につけることね。で、すべての組を勝ち抜くと最終決戦に突入。四暗高校の大ボスである「影の理事長」と対決だ。ここでは身の毛もよだつような狂乱の麻雀ハリケーンが吹きすさぶことであろう（オーバー）。で、運良く勝てば涙のエンディングが待ってるぞ。

MD版ならではのオリジナルモード。ビジュアルシーンも豊富だから次に進むのが楽しみになるのだ。

美少女の小部屋

んふふ。きたわね。まってたのよ。肩の力を抜いてリラックスしてね。そしたらROMを、ここにさしこんでちょうだい。早くおし！電源を入れたち私たちと勝負よ。

▶小雪ちゃん◀　▶キムチちゃん◀　▶若葉ちゃん◀

ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場

クラス対抗モード 『ぶっしゅんへの道』

♪ヤシか～ら　ナ～テ～ラ　ヤシ～から　ナ～テラ～♬

第1回総当たり戦

まずは南組の美少女軍団テナリンズと対戦だ。かわいい顔してるのにこすっからい手でアガるからやんなっちゃう。

次は西組。謎のじいさん、明智光一、徳川康兵衛といったクセのあるメンツが相手。特に徳川はよくナク自己中心的なヤツ。

3回戦は北組と。天性のツキがある早見明菜、美人の律見江ミエ、ヒンシュク麻雀が得意な織田信太郎が相手だ。

4回戦の白組は完全無欠でムダヅモなしのゴッドハンドと一撃必殺のバットハンド、それに天下のツキ男・勝ち過ぎの金蔵。

いよいよ5回戦。發組のメンバーは学年主任の持杉ドラ夫、ハンサムな引若丸、それに片ちん大王。相手にとって不足はない。

四暗高校校長登場

「やったぜ！」と叫ぶ豊臣君の喜びもつかの間、その頃校長室では四暗高校の秩序を守るための会議が行われていた。「反乱の芽は小さいうちにつんでおかなくては……」という校長の指令により、第2回の総当たり戦が始まった。しかも味方を1人つけて戦う2対2の対戦なのであった。

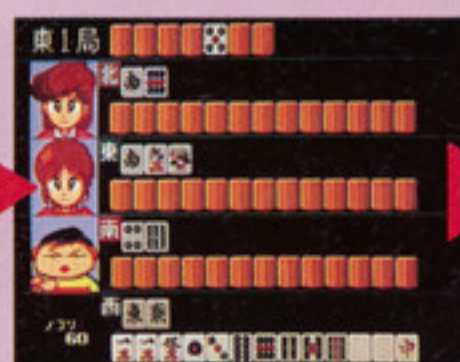
勝利に酔う豊臣君、盲牌の渡辺、タコ宮内。しかしその先には世にも恐ろしい第2回戦がひかえているのであった。

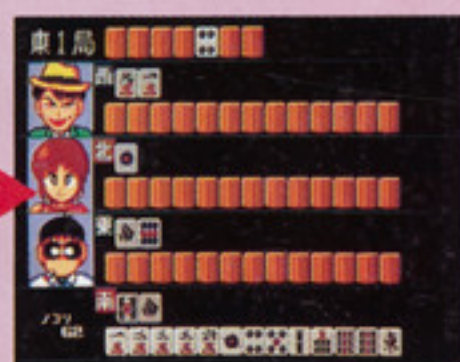
右側の2枚の絵に注目。四暗高校って、なんだかすっごくヘン。校長の店野真澄太の髪型もツッパリ風でヘン。

「組織の力」で押さえつけられたらたまりまへんな。タコ宮内か盲牌の渡辺、好きなほうを仲間につけて勝負だ。

第2回総当たり戦

ムリチン一直線のパパプロとキムチちゃんが相手だ。キムチちゃんはスキがあるとナキまくってアガっちゃうからコワい。

謎のじいさんと徳川康兵衛が相手。味方には渡辺かタコ宮内、キムチちゃんのうち1人選べる。よ～く考えてチョイスしてね。

これは手強い早見明菜と律見江ミエ。彼女たちの天真らんまんな攻撃に抵抗できるか？　2人とも天性のツキがあるのだ。

白組第2回戦はバットハンドと勝ち過ぎの金蔵だ。バットハンドはリーチをかけるとすぐ降りちゃうからダマテンでいけ。

元プロ雀士の持杉ドラ夫と引若丸が相手だ。こいつらに勝てば最終戦に行ける。が、ドラ夫はツキもワザも超一流なんですね。

そ、そして……

ここまでたどり着いたアナタには、心から「おめでとう」といいましょう。

だがしかし、これで終わるほど〝クラス対抗戦〟は甘くはないのだ、諸君！　最後の最後まで一筋縄では、いかないのが人生だ。

そう、豊臣君は、またしても退学をかけた戦いをよぎなくされてしまうのであった！

残念ながら、最後の戦いを紹介しちまうには、まだ早すぎる。ただ一言、この戦いは麻雀至上主義がはびこる四暗高校の謎に深一くかかわるものなんだと言っておこう。

当然のことながら、その戦いに勝たなければ、いままでの戦いは、すべてムダになってしまうのだ。万一負けちゃったら、パスワードを入れてもう一回やり直してね。

そんじゃ健闘を祈る！

アセる店野真澄太校長だ。でもこの人、ホントは真面目な性格なる。きっと誰かに……。

そして最終決戦

勝てばぶっしゅん負けてもぶっしゅん

行け行けGOGO　小池屋!!

負けると退学になってしまうのだ。ツカンポの花咲き乱れるなかで、思いきり泣け。

平成版 新・すばらしき名作ゲーム紀行 VOL.2

古今東西の名作ゲームにスポットを当てる

ぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ

名作ゲーム紀行第2回は、ぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ。これまでの麻雀ゲームを超越したキャラクター麻雀ゲームの定番シリーズなのだ。

今月のお題は、ゲームアーツの「ぎゅわんぶらあ自己中心派」シリーズである。いわずと知れた麻雀ゲームの定番シリーズである。今年年末にメガドラ版が発売されるので期待している人も多いんじゃないかな。

ところで最近のパソコンユーザーに限らずゲームファンにはあまり知られていないかもしれないが、ゲームアーツといえば「テグザー」や「シルフィード」などのアクション・シューティング路線で一躍有名になったパソコン系のソフトハウスである。当時は、X68やFM TOWNSなどのゲームマシン以上に性能を発揮するパソコンなんてものはなく、PC-88シリーズなんていうアクションやシューティングにまったく向いていないマシンが幅をきかせていた時代だ。そんなPC-88シリーズで当時のビデオゲームと比較しても劣らないアクション・シューティングゲームを何本も作ってしまったゲームアーツの企画力と技術力には、そのころから並々ならぬものがあることがわかる。

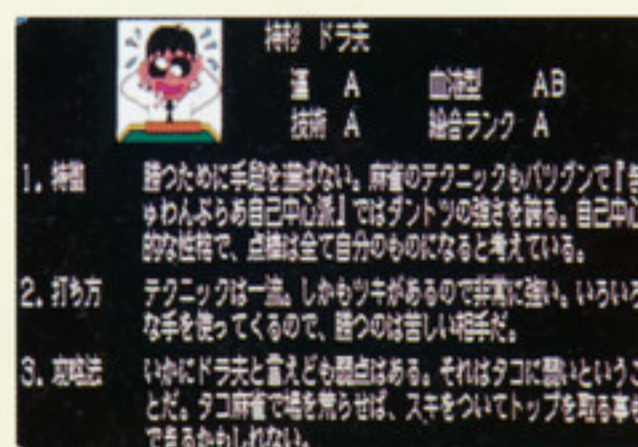
こうして、バリバリのアクション・シューティング路線を切り開いてきたゲームアーツが'87年4月、突然リリースしたのが「ぎゅわんぶらあ自己中心派」なのである。

そもそもコンピュータ麻雀ゲームは、ゲームセンターの「雀ピュータ」が始まりとされている。それ以後、麻雀ゲームといえばいかに実際の麻雀同様のリアルさを追求し、思考ルーチンの強化などに磨きをかけていく方向で進化していった。パソコンではクロスメディアの「雀豪」シリーズや任天堂のファミコンソフトの「麻雀」といったソフトもこの路線だった。そしてゲームセンターの麻雀マシンが、〝脱衣麻雀〟の登場でアダルト路線に走る一方で、まったく違ったアプローチを仕掛けたのが「ぎゅわんぶらあ自己中心派」だったわけだ。

原作は、いわずと知れた『ヤングマガジン』に連載されていた片山まさゆきのマンガである。いままでの麻雀マンガのイメージを超越した、ぶっ飛びキャラが活躍するベストセラー麻雀マンガだ。雀卓は、4人のプレイヤーによって作られる小宇宙である。これまでの麻雀ゲームが、2人打ちにしろ4人打ちにしろ雀卓を囲んだ対戦相手の個性など感じさせる余地はなかった。これが実際の麻雀とコンピュータ麻雀の違いともいえたのだ。しかし、ぎゃん自己シリーズは、発想からして違っていた。

よくできたマンガとゲームの共通点は、世界観が確立していることとキャラクターが立っていることだろう。これまでの麻雀マンガやゲームは、ひたすらシビアな雰囲気を漂わせていた。しかし、ぎゃん自己の場合は、雀卓を囲んでさえいればどんなトンでもないキャラクターでも存在が許される、果てしなくめちゃくちゃな異次元ワールド(?)なのだ。そのぎゃん自己の世界観やキャラクターを最大限に生かし、職人的な技術力を誇るゲームアーツがゲームを作るとなると、ただですむはずがない。'87年のぎゃん自己1以来、パソコンにゲームマシンに定番ゲームとして定着していくことになる。

ぎゅわんぶらあ自己中心派1

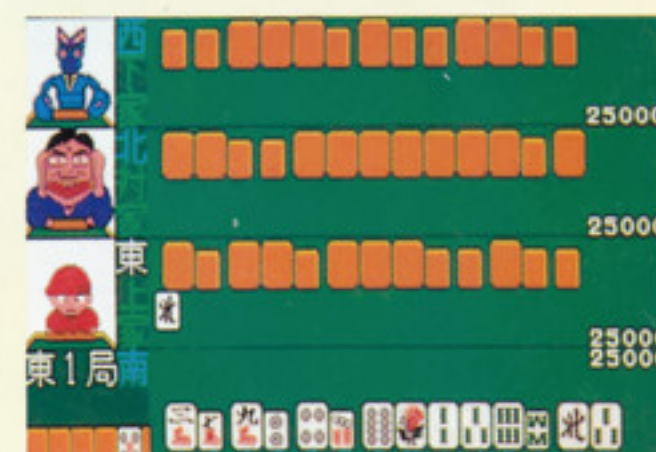
●ゲームアーツ／'87年4月／PC-88、PC-98シリーズ、、MSX2、FM7、X1

ぎゃん自己シリーズ第1弾。ご存知、持杉ドラ夫だ。

とにかく原作の超越したキャラクターを前面に打ち出した画期的な麻雀ゲームだった。発売以降ソフト売り上げのトップランキングに何度もあがったベストセラーである。

原作のマンガに登場するキャラクターが登場するのは、もちろんのこと、〝ツキありモード〟を設定したのが最大のポイントだ。単にキャラクターグラフィックだけを安直に取りこんだだけではない。キャラ性格までも思考ルーチンに取りこんでいるのだ。ツキありモードは、和がり続ければ自分の流れになり、配牌でイーシャンテンになったり、リーチ一発ツモなんかも簡単にできるようになる。思考時間もほとんど0で、イライラすることもない。また指導モードにすれば、師匠に選んだキャラクターの考え方を参考にできるし、その師匠のツキを自分のものにできるのだ。たとえば、金蔵を師匠につけると、役満を簡単に和がれてしまうのだ。隠し技で三味線を弾けるのも面白い。これで相手が何を考えているかということまで判断することができるわけだ。

師匠をつけないでプレイすると、半荘終了時にタコ度を判定してくれるので、自分の腕前を知る目安になる。こういったシャレっ気もこのシリーズの伝統だ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2

●ゲームアーツ／'87年11月／PC-88、PC-98シリーズ、MSX2、X1

ぎゃん自己2。VHS牌とβ牌が、なかなかヘン。

「自称！強豪雀士編」ということで、1より強いキャラクターが多くなった。またタコ討伐モードがあり、タコ側かアンチタコ側に分かれ都内の雀荘の陣取り合戦を行うこともできる。

しかも、1で多少問題のあった操作性は改善されていた。

ところで2で特筆すべき点は、1のディスクがあると、1とあわせて24人キャラクターが選択でき

るようになることだ。パソコンソフトならではのうれしい演出だ。

また対戦相手にソニー君を入れると、ＶＨＳ牌とβ牌が現れる。原作のように規格が違うと上がれないといったことはなく、牌の大きさが変わってヘンテコな麻雀になるだけだ。これまた面白い試みである。

ところでゴッドハンドと勝ち過ぎの金蔵とバッドハンドの3人をいっしょにプレイさせると、3人のツキがぶつかるのか？ 3人とも特徴を発揮しづらくなるようだった。シリーズ全般にいえることだが、こんなふうにキャラの組み合わせも楽しめるソフトなのだ。

メガドライブ版。3つのモードが楽しめるぞ！

ぎゅわんぶらあ自己中心派3

●ゲームアーツ／'88年12月／ＰＣ-88シリーズ

サブタイトルは、「望郷さすらい雀士編」。それまで12人いたキャラクターが、10人に減った。その分、個性的なキャラクターがそろっているというわけだ。システム自体は、2と変わらず10人の新しいキャラクターがくわわった。新キャラクターは、原作のマンガでも終盤あたりのキャラクターたちである。たしかにシリーズ3作目ということで、キャラが変わっただけのデータ集といった感は否めないが、雀士の平均レベルは、シリーズ中最高といってもいい。絶対に質の低下は起こしてない。原作同様に雀士の打ち方よりもユニークなキャラの性格を全面に押し出している。

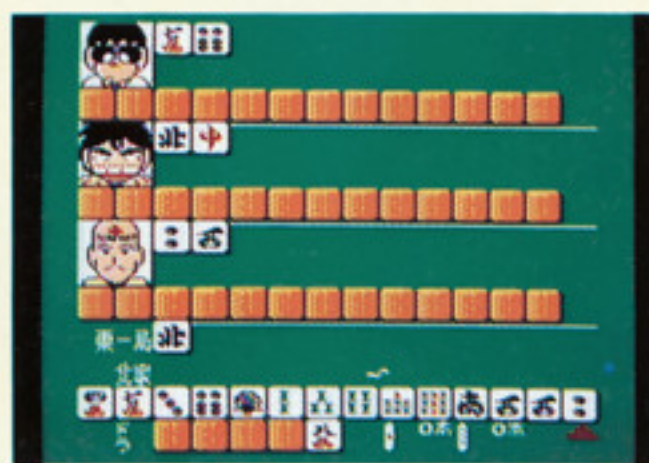
ぎゃん自己3。登場キャラは、ユニークなやつばかりだ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション

●ゲームアーツ／'89年10月／ＰＣ-88、ＰＣ-98シリーズ

シリーズ番外編のパズルゲームである。もちろん麻雀牌を使ったパズルゲームである。畳のように敷き詰められた牌がある。表を向いた牌の上を通らずに2回まで直角に曲がれる線上にある牌を取っていく。こう書くと何がなんだかわからないが実際にプレイすればルールは単純明快。誰でもできてハマれるゲームなのだ。

ファミコン版 ぎゅわんぶらあ自己中心派

●アスミック／'88年11月11日

ファミコン版。思考時間が、ちょっと長かったね。

ファミコン版のぎゃん自己は、ほかのファミコンの麻雀ゲームに比べてちゃんと4人打ちもできるし、パソコン版の雰囲気をなんとかファミコンで実現したいという、スタッフの意気込みもひしひしと感じられた。

だが、サウンドがない（サイレント）のはとてもさびしく、おまけに思考時間が少々長く、プレイヤーは、根気よく黙々と画面を見つめていなければならなかった。今年12月には、同じくアスミックから2も発売される予定だ。

PCエンジンROM^{2}版 ぎゅわんぶらあ自己中心派

●ハドソン　'89年12月

こちらはＣＤ-ＲＯＭ^{2}版。大容量を生かし、声優の声も入っていた。

ＰＣエンジンのＣＤ-ＲＯＭ版のぎゃん自己は、色、音ともになかなかのでき。スピードも適当で、なかなかプレイ感がよかった。

難をいえば、ＣＤ-ＲＯＭを使ったわりには、ゲームのバリエーションが少ないこと（3つのモードしかない）。素人は、ＣＤ-ＲＯＭだから、もっといろいろな、他機種にはないモードがあったらよかったのに、と思ってしまう。

メガドライブ版 ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

●ゲームアーツ　'90年12月14日発売

さて、いよいよ12月14日発売予定のメガドラ版「ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場」である。タイトルのとおり原作がこれまでのぎゅわんぶらあ自己中心派ではなく、「片山まさゆきの麻雀教室」なのである。ちなみにこの原作マンガは、プロ雀士の馬場裕一氏の協力を得て描かれた麻雀入門マンガだ。麻雀のことをなんにも知らなくてもこの本を読み終わればそこそこに麻雀ができるようになってしまうというとってもお得な1冊である。

メガドライブ版だ。いたるところに凝った演出が、いっぱい。

で、肝心のゲームのほうは原作をほうふつさせる〝麻雀道場モード〟にくわえメガドラ版オリジナルの〝クラス対抗麻雀モード〟そしておなじみの〝フリー対戦モードと盛りだくさんだ。完成すればメガドラならではのグラフィックといい原作の持ち味を生かした演出といい、シリーズ最強の1本になるに違いない。

麻雀ゲームの定番シリーズの最新版をメガドラで楽しめる。メガドラユーザーにとって、なんとなくいい世の中になってきたなあと思ってしまう今日このごろなのだ。

メガドラ版の原作になった「片山まさゆきの麻雀教室」講談社刊。読みなはれ！

BEEP! G.G. ゲームギア

●ドラゴンクリスタル●サイコワールド●タロット占い(仮)●スーパーゴルフ●ポップブレイカー●倉庫番●ヘッドバスター●新GEAR

ドラゴンクリスタル

●セガ／12月22日発売予定／3,500円／RPG

G.G.初のRPG

同じマップは2つとないマップ自動生成システム採用！

ゲームギアでＲＰＧを遊びたい！　という人のために登場したのがＲＰＧの「ドラゴンクリスタル」だ（旧名はメイズシンドロームだね）。

ゲームの基本は、全30フロア（地下30階ということ）にもおよぶ迷路を歩き回り、食料やアイテムを取りながら進んでいくというもの。戦闘は基本的には剣を使ってのリアルタイムだが、ツエなどのアイテムを利用すると魔法を使うことができる。

と書くとありきたりのＲＰＧのようだが「ドラゴンクリスタル」には、ＲＰＧに不可欠のバッテリーバックアップやパスワードといったものが存在しない。これはゲームが１時間半程度で終了するように作られているからである(アイテムによりコンティニューは可能)。これと関連して、「ドラゴンクリスタル」の一番の特徴は、マップ自動生成システム。パソコンゲームの「ローグ」や「ティル・ナ・ノーグ」のように、遊ぶたびにマップ、アイテムの位置などの設定が変わっていくのだ。このため毎回違ったマップが楽しめる。１回のプレイ時間が１時間半というのもうなずけるし、一度遊んでそれっきりなんてことも避けられる。

また、フロア上の通ったところがそのままマップになっていくというオートマッピングを採用していることも見逃せない。

そして「ドラゴンクリスタル」のもう１つの特徴は、アイテムだ。アイテムは武器、防具、巻物、ツエ、薬、リングがある。それぞれにいくつかの種類が用意されていて、武器と防具以外は手に入れた時点では、イエロー○○やブルー○○というように色での違いのみしか判断できず、どんな効果があるかわからない。でも１回使ってしまえば次からどんな効果があるかが判断できる名前が表示される。アイテムは必ず試しに１つ使わなくてはならないし、ときには不利な状況になってしまうものもあるので、状況を把握してから使わないと失敗することもある。

もちろん、マップ同様にアイテムの色と効果はゲームをするたびに変わっていくようになっている。

ところで画面を見て気がついた人もいるかもしれないが、プレイヤーの後ろにオプションのようなものがある。これはドラゴンの卵だ。プレイヤーのレベルが上がるとふ化するようになっている。今回の取材では、ドラゴンがどんな形で、協力をしてくれるのかはわからなかったが、なんとなく期待できそうだ。

といったところでゲームギア初のＲＰＧゲーム「ドラゴンクリスタル」発売を期待して待て！

これが下の階へと通じる扉(?)なのだ。決してヒランヤじゃあないよ。

食料は体力回復とともに少しずつ減っていく。必ず取るようにしよう。

アイテムは色で分けられているが、一度使ってみないと効果がわからない。

背景は、森、花、モアイの3種類ある！

マップである背景のグラフィックは３種類用意されている。さらに、オートマッピングを表すための違いもつけられているところに注目。

普通の森のような面。木が白いのは雪が積もっているわけではないのだ。

マッピングが終わったところはヒマワリ(?)の花が咲くようになっている。

一見変わってないように見えるが、実はモアイが笑っているのだ。わかったかな？

サイコワールド

●セガ／来春発売予定／価格未定／ACT

ルシアはなんとESPが使えるのだ！
ワンダーボーイに続く横スクロールアクション

先月も紹介した「サイコワールド」。まずは、全体的な内容をおさらいしよう。このゲームは、横スクロールを基本としたSFアクションゲームだ。アイテムによる武器のパワーアップやESPによる体力回復などが特徴だ。各ステージには滝や地下洞窟、氷の洞窟といったいろいろな背景があるというのはすでに紹介した。特に洞窟においては凝った仕掛けが待ちうけている。たとえば、ステージ2の氷の洞窟では滑るところがある。レバーを離してもツルツルと滑っていってしまったり、一度乗ったら崩れ落ちてしまう足場、一見するとまったく移動する場所が見あたらない場合などは、アイテムを使って、隠れている足場を見つけ出そう。出現する敵に関しては、中ボスや大ボスなどのでかいヤツはさすがに強いが、ザコ敵はおちついて対処すればそれほどでもない。ゲームギア向きの難易度かもしれない。ルシアを操ってセシルを救い出せ！

こいつがステージ1のボス

ものすごい勢いで弾を吐いてくる。しかしよく見ればよけられるよ。

ステージ2は氷の世界！

ステージ1の地下洞窟とうって変わって、冷たい氷の洞窟が広がっている。

アイテムを使って、見えない足場を作ることができる。こうすれば上に登っていくことができるようになる。

巨大なドラゴンが炎のようなものを吐いてくる　グラフィックがきれいだね

Hause of Tarot

●セガ／1月発売予定／価格未定／TAB

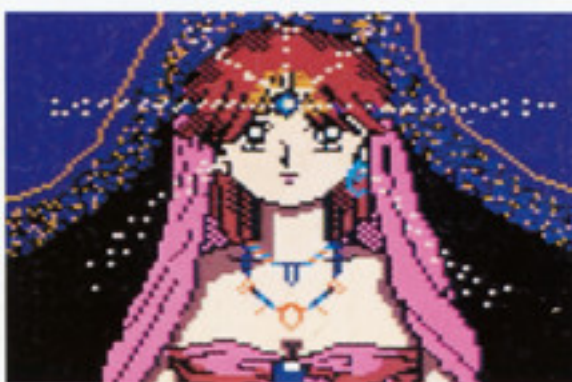
けっこう当たる!?タロット占い
3人の占師がいろいろ相談に乗ってくれるぞ

このゲームは1人で遊ぶよりも、大勢でワイワイ遊んだほうが面白さ倍増。ゲームギアにはピッタリのソフトといえる。

さて内容は、3人の占師のなかから1人を選んで占ってもらうというもの。3人の占師にはそれぞれ特徴があって、ナナは恋の占い。レジナは成績や仕事の占いとなっているが、残りのルドだけは占ってみないとなんだかわからない。おまけに機嫌が悪いときが多いそうで、なんとなくやっかいなじいさんである。

占なってもらう方法はいたって簡単で、自分の星座を入力するだけ。同時にその星座の誕生日の範囲も表示されるので、星座がわからなくても大丈夫だ。星座の入力が終わったらカードをシャッフルすればあとはおまかせで、カードの絵と向きから占いをしてくれる。たとえば、恋の占いの場合は「あの人」の過去と性格、相性などがわかるようになっているぞ。なかなかお手軽なタロット占い。実際にやってみると楽しいぞ。

占い師の館へようこそ!!

ナナ

ナナは恋の占いが専門。ひととおり占った後には恋のアドバイスもしてくれる。

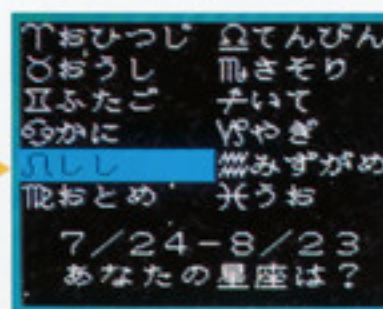
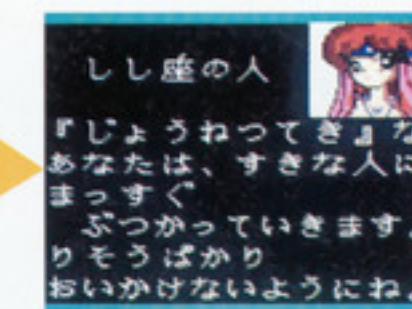
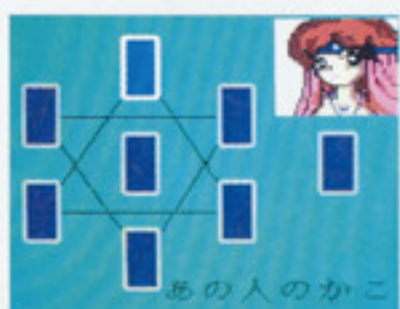
レジナ

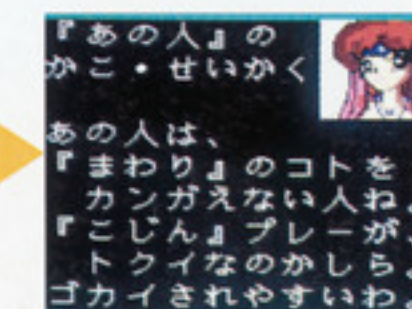
レジナは成績や仕事の悩みに答えてくれる。学生にはピッタリではないかな。

ルド

ルドじいさんは、機嫌にとってもムラがあるそうだ。なぜか今日は機嫌がいいみたいだ。

それではナナ先生に愛の占いを！

それでは、ナナ先生に恋の相談をしてみることにしてみましょう。

生年月日に応じて自分の星座を入力する。これだけで占ってくれるので楽だね。

まずは自分の星座に応じた性格判断が出てくる。獅子座はこういう性格だ。

カードをシャッフルして並べる。さあ、どんな結果がでるかが楽しみだ。

あの人の過去はこのカードが示している。逆向きということは、逆の意味？

結果はこのとおりです。良いといえば良いけど、悪いといえば悪いという感じだな。

スーパーゴルフ

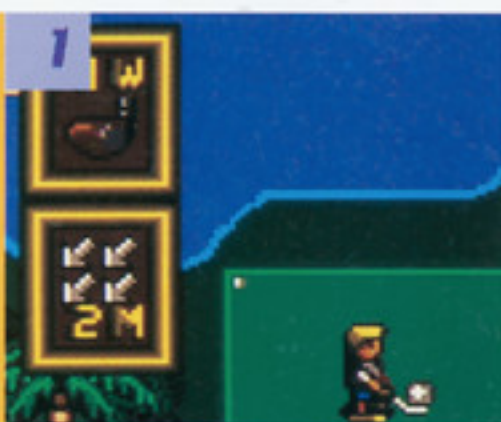
●シグマ商事／1991年1月下旬／価格未定

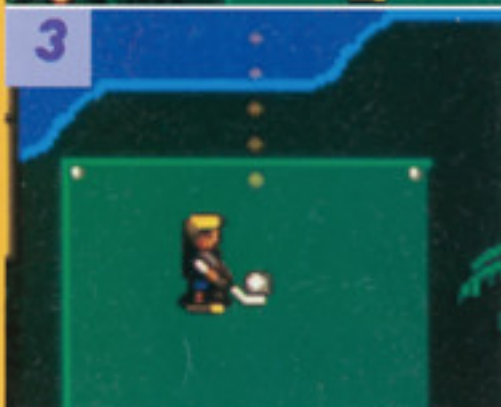
ゲームギア初のゴルフゲームだ！
南国リゾートのようなコースで、気分はリッチマン

シグマ商事、初のゲームギアソフトがこの「スーパーゴルフ」。ゴルフの基本に忠実な、スポーツシミュレーションゴルフゲームだ。

キャラクターは全部で4人。それぞれ違う個性をもっていて、そのなかからプレイヤーは好きなキャラクターを選べる。しかもキャディまでつけられるというのだから、かなり本格的だ。

競技種類はストロークプレーとマッチプレーの2つ。ちなみにトレーニングプレイモードもある。対戦できないのがちょっと残念だが、一人でも十分楽しめるゲームなのだ。

画面説明

1 まず最初の画面。上が、クラブの選択画面で、下が風向きだ。

2 次に、ボールのどの位置を打つかを決める。これによってボールの飛びかたが違ってくる。

3 次に、打つ方向を決める。打つ方向はキーと対応している。

4 最後に、打つ力を決める。ゲージが上にいくほど力が強くなる。

キャラクターは4人

アイアン・ルイス　伊集院 日和

オリンポス・アレキサンダー　ベティー・オースチン

私の華麗なプレーを見てね

えいっ！ 見て見て、このフォーム決まってるでしょ。

ボールは飛ぶよ。どこまでも(ウソ)。

パターを慎重に選んで、カップインするのだ。

たとえば…

ちなみにキャラクターは、名前を変更したり、能力値をある程度の範囲なら変えることができるのだ。

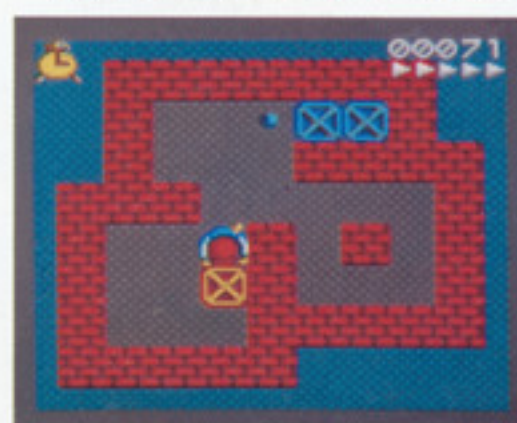
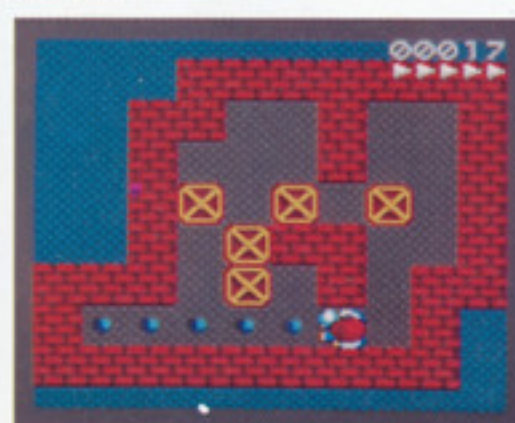
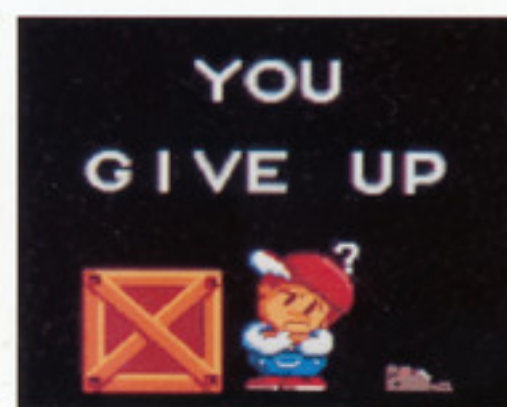
倉庫番

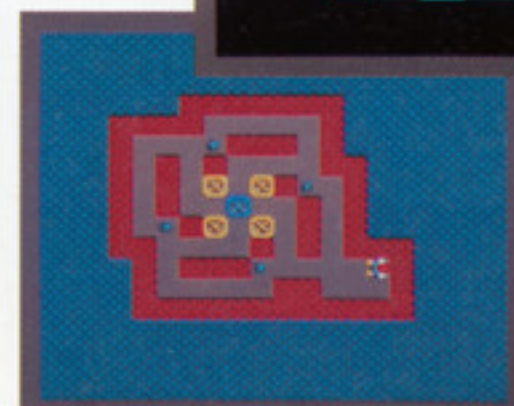
●リバーヒルソフト／1月発売予定／価格未定

倉庫番はすべての機種を制覇する
まだプレイしたことのない君も、この機会に挑戦してみてはいかが？

ゲームギア版の倉庫番は、全300面、パスワードコンティニューつきで、基本的には他機種のものと同じ仕様だ。ほかには、キャラの移動速度を5段階に変更することもできる。

さらに、一手戻しなんてケチくさいことはせず、最大6万手までゲームの過程をメモリーして、自在にトレースできるといった親切設計もある。

それから、特定の面に隠されているパスワードをすべて書いて、リバーヒルソフトに送るとTVチューナーなどが当たるプレゼントを、発売時に実施するそうだ。頭脳に自信のある読者は挑戦してはどうかな？

手を戻すときは左上に時計マークが出る。

何もしないでいると、居眠りをこいてしまう。

どうしても解けないときはギブアップだ。いちおうキャンセルもできる。

もうや一めた。裸電球の下でコテッと横たわる主人公。

このように広い面もある。こんなときこそスピード調節が役に立つ。

ポップブレイカー

●マイクロキャビン／1月発売予定／予価3,800円

けっこうシビアなアクションパズル

FSWATの入隊試験は、頭脳も反射神経も酷使する?

のっけからで申しわけないが、まず前回の紹介記事の訂正をさせていただきたい。先月号で、このゲームは無制限コンティニューのみと書いたが、発売版にはパスワードコンティニューも追加されるそうだ。

このパスワードは10面クリアごとに表示されるので、いちいち最初の面からプレイする必要がなくなるから、安心してほしい。

では、このへんでつっこんだ紹介に移ろう。「ポップブレイカー」は、全50面で、パズル要素の強いアクションゲーム(逆かな?)だ。面クリアの条件は、各面ごとにある緑色の装置を、4方向に移動できる自機で破壊すること。

装置は移動できないのだが、自機が弾を撃ちこむと逆方向に攻撃をお返するという、とってもいやらしいやつなのだ。

マップ上には、単純な動作をするザコ敵のほかに、破壊できる壁、弾を反射する壁、乗るとミスになる針、入ると押し返される床などのトラップがある。

当然、自機の弾を強化したり、一度に発射できる弾数（最初は単発）を増やしたりするアイテム類もあるぞ。

ゲームギアのソフトだけあって、2Pモードも用意されているのだ。

マイクロキャビンのロゴ。別に深い意味はないんだけどね。

面クリア後のデモ。とりあえずフーッと休憩ですかね?

まずは2面でエクササイズ

自機ダイアナ

ダイアナは3種類あり、右、中央、左というように、それぞれ砲台の位置が異なるので、面ごとに攻略も変わってくる。

最初は中央についているタイプが使いやすい。ほかのはクセが強いからね。

画面外からも狙うザコ

このザコは、縦の座標が自機と合ったときに、画面外からでも撃ってくる卑怯者だ。それを知らないと、突然現われた弾にアッサリやられて立腹することうけあいだぞ。

こんなよけられないよ、サギだ～。

反射壁

斜めになっているブロックは、自機と敵の弾を直角にはね返す。ここで弾を撃つと、自分の弾で死ぬこともある。

仕返し装置

こいつは他のザコと違って、ダメージを与えると4方向に弾を出す。うまく利用すれば隣のザコも壊してくれるが、距離が短いので危険も大きい。

正確に撃ち返してくる。

逃げなきゃ、あっけなく爆発。ひどいなあ。

ラウンドボス

この面のボスは、反射ブロックを利用して攻撃しよう。ただしボスも同じように反撃してくるから、撃ったらすぐに逃げなきゃいけない。

ここでは反撃がよけられない。広い場所へ移動しなければ。

こんなトラップも……

角にある針状のものは、破壊できない。しかもうっかり触れると…。

問答無用でミスになる。そりゃないぜベイビー。

オレンジ色の地帯にふみこむと、爆弾らしきものがモグラみたいに忍びよる。破壊できないから逃げるしかない。

自機にジリジリと近づく爆弾だ。いちおう破壊できる。

しかし壁などにぶつかると自爆する。なんなんでしょ?

おつかれ様でした

残機がなくなってコンティニューをすると、選んだ面の1つ前から再スタート。これさえなければねえ。

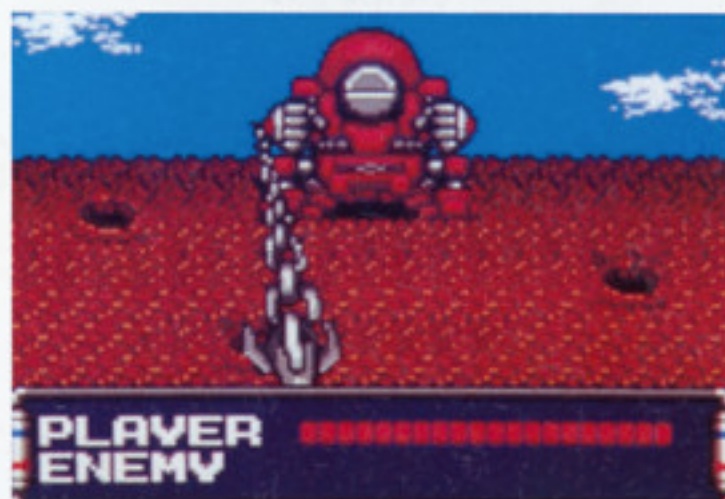
ヘッドバスター ──●メサイヤ(NCS)／来春発売予定／価格未定／SLG

自分のオリジナルロボットで戦闘だ!!
豊富なパーツでロボットを組み立てて戦うシミュレーション

前号でも紹介したメサイヤ（NCS）の「ヘッドバスター」。ユニットとなるロボットを自分で好きなように組み立てて相手と戦わせる。いままでにないタイプのシミュレーションゲームだ。

ロボットは、ショップで新規に買ったり改造したりして組み立てる。このロボットのパーツも、盛りだくさんでロボットを組み立てているだけでも楽しくなってしまいそう。パーツは、ボディにはじまり脚部のムーバー、コンピュータやセンサー、両腕の武器両肩に装備するミサイルポッドなどの補助武器といったようにまさしく多彩。自分だけのロボットを組み立てる楽しさは、まるでプラモかレーサーミニ４駆の感覚だ。

そして、ロボットの準備ができたらいよいよ戦闘となるわけだが、戦闘は、戦術重視。木や壁、川といった地形効果も重要になってくる。ちょうどひところ流行ったＢＢ弾を撃ち合うサバイバルゲームみたいな感じでゲームが進んでいく。来月は、実際のゲームシステムを中心に紹介していくので期待してくれ！

マップ画面。地形効果も、かなり重要になりそう。

戦闘画面のグラフィックだ。敵ロボットの攻撃がなかなかリアル。

やっぱり、ロボットが決め手！

●まず、新しいロボットを作る──

プレイするには、自分のロボットがなければ話にならない。

まずショップへ行って新たに自分のロボットを作ろう。

女の子がお出迎え。とりあえず新規にロボットを買うことにする。

まず、ボディを選ぶ。自分の予算と相談して買うのだ。

次にロボットの脚部を選択。予算と戦いの状況に合わせて選ぼう。

●そして、さらに強力に改造だ──

自分のロボットを改造してどんどんパワーアップすることができる。この改造も「ヘッドバスター」の楽しみの１つだ。レーサーミニ４駆感覚で楽しもう。

パーツは、センサー、コンピュータ、ボディ、ムーバー、武器など。

ショップの改造パーツは、なかなか豊富。じっくり選んでくれ。

改造後のロボットのグラフィックも表示される。

ゲームギアソフト発売スケジュール

発売月日	ゲームタイトル	メーカー名	ジャンル
11月10日	好牌	セガ	TAB
12月22日	ザ・プロ野球'90	セガ	SPT
12月８日	ワンダーボーイ	セガ	ACT
12月15日	G-L.O.C(仮)	セガ	SHT
12月22日	ドラゴンクリスタル	セガ	RPG
12月発売予定	上海II	サン電子	PUZ
	パックマン	ナムコ	ACT
	琉球	フェイス	PUZ
１月予定	ポップブレーカー	マイクロキャビン	SHT
	キネコ	セガ	PUZ
	スーパーゴルフ	シグマ商事	SPT
	デビリッシュ	GENKI	PUZ
	Hause of Tarot	セガ	TAB
	倉庫番	リバーヒルソフト	PUZ
	ゴルフ	セガ	SLG
３月予定	ウッディポップ	セガ	ACT
	大戦略(仮)	システムソフト	SLG
発売日未定	サイコワールド	セガ	ACT
	ヘッドバスター	メサイヤ(NCS)	SLG
	対戦カンフー(仮)	セガ	ACT
	ＧＧ忍(仮)	セガ	ACT
	テニス(仮)	セガ	SPT
	ファンタジーゾーン3	セガ	SHT
	スペースハリアー3	セガ	SHT
	ＲＰＧ(仮)	セガ	RPG
	OUT RUN	セガ	RAC
	エイリアンストーム	セガ	ACT
	アレックスキッド	セガ	ACT
	ゴールデンアックス	セガ	ACT
	ベルリンの壁(仮)	KANEKO	ACT

ハミダシG.G.情報

ZAN KAGEROUNOTOKI

ゲームギア初のシミュレーション「斬GEAR」。もうプレイした人も多いと思う。さて、こちらはパソコン版「斬～陽炎の時代」のアレンジバージョンのCDとカセットだ。壮大なスケールをもつパソコン版斬のサウンドを全24曲収録。３月21日、東芝EMIから発売。CDは税込み価格2,530円。カセットは税込み価格2,250円だ。発売まで少し間があるが、斬シリーズのファンなら一度は聴いてみたいCDとカセットだ。

Vol.8 君もメガドラ界のメジャーリーグを目指せ！

メガドラ裏技リーグ

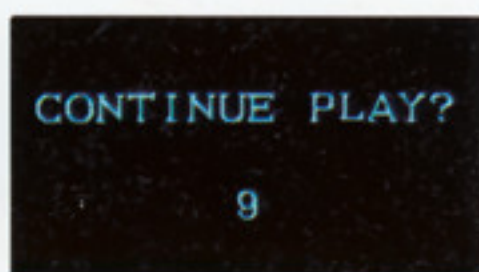
3A ストライダー飛竜 コンティニュー

ゲームスタート直後の、グランドマスターが上にスクロールしていく画面のときに、パッドをA、C、B、C、Aと操作しておく。

するとゲームオーバーのあとにコンティニュー画面になり、3回までならコンティニューができるようになる。

（栃木県・ジャネット吉原・19歳）

この画面が終わる前にコマンドを入力しよう。

CONTINUE PLAY? 9

するとゲームオーバー後に、コンティニュー画面になる。

2A ストライダー飛竜 消えないオプション

オプションを2つ取ったあと、ヒョウ型オプションを出現させる。それをすぐには取らないで、わざとダメージを受けてオプションを2つとも消す（最後の1ゲージが赤だったら1つ残っていてもよい）。

それからヒョウ型オプションを取って、ダメージを受けないようにしながら、普通のオプションに変わるまで待つ。

すると、赤いゲージがなくてもオプションがついた状態になり、飛竜が死んでも消えなくなる。ただし、水中などに落下したときにはなくなってしまう。

（神奈川県・南原・16歳）

ヒョウ型オプションが出た。

ひとまずオプションを消す。

ヒョウ型オプションを取ってしばらく待てばこのとおりだ。

3A ファットマン キャラ選択

タイトル画面でスタートボタンを押す前に以下の操作を行うと、REX以外のキャラクターでゲームを始めることができる。

（神奈川県・福田将宏・20歳）

Press Start
ight 1990 Activi
 by SEGA Enterpr

たとえば、この画面で1PがA+B、下、左。2PのほうがB、C、Bと入力して、普通にスタートすると……。

キャラ名	1P	2P
EDWINA	左、B+C、C	B、A、B
GUANO	上、右、A+B	左、A、左
BONAPART	A、上、C	A、A、A
ROROCHIC	右、上、下	C、A、C
STUMP	A+C、右、C	上、A、上
RAMSES	右、左、A	右、A、右
WEBRA	A+C、上、右	下、A、下
MC FIRE	下、C、右	A、C、A

キャラ名	1P	2P
SHEBA	B+C、B、B	B、B、B
WEEZIL	下、右、上	左、B、左
SKINNY	右、下、右	A、B、A
BRANIAC	右、右、C	C、B、C
BUFF	左、C、B	上、B、上
EL TORO	B+C、A、上	右、B、右
SPIDRA	A、下、B	下、B、下
MONDU	A+B、下、左	B、C、B

マンデュー同士で対戦できる。相撲みたいだ。

2Pだからこんなことをしてみたり……。

仲良くポーズをとることもできる。気持ち悪〜い。

ハガキの書き方

ハガキの裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容をできるだけ具体的に書いてください。さらに、その下に自分の住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記してください。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社「BEEP!メガドライブ」
編集部 メガドラ裏技リーグ係まで

メガドラ裏技大募集！

■メガドラ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられた裏技のハガキのなかから、裏技のグレイドによって毎号メジャーリーグから1Aまでを、編集部内のコミッショナー委員会が判定選定するものです。■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせていただきます。■賞にはメジャーリーグ、3A、2A、1Aがあり、賞に応じてそれぞれ5,000円、3,000円、2,000円、1,000円分の図書券を差し上げます。■また、毎年1回優秀者のなかからベストナインを選び、本誌誌上で発表します。第一期ベストナインはVol.12までのポイントを合計した上位の9名とし、希望のソフトを各自に2本差し上げます。

話題のビデゲーをチェック!!

ザ・VG(ビデオゲーム)倶楽部

今回は10月3日・4日、東京流通センターで開催された、第28回アミューズメントマシンショー取材レポートを中心に新作ゲームの大紹介だ!!

セガ/R-360、サイバードーム、CCDカート、GP RIDER、ラッドモービル、コラムスII。タイトー/D³-ボス、マジェスティックトゥエルブ、パラメディス。ナムコ/ソルバルウ、大型ドライブゲーム(仮称)、ドラゴンセイバー、ピストル大名の冒険。コナミ/出たな!!ツインビー、サプライズアタック、バックショット。ジャレコ/シスコハート、E.D.F.。テクモ/ガンディーラ。アイレム/バウンド・フォー・バウンド、剣豪。カプコン/US NAVY。UPL/宇宙戦艦ゴモラ。SNK/ラギ。データイースト/エドワードランディ。辰巳電子/サイクル・ウォリアーズ。

今年のAMショーはひと味違う内容にびっくり!!

今回のAMショーの入場者数は2日あわせて2万500人と大盛況で終わった。

各社の出展内容は家庭用ゲームが限りなくビデオゲームに近づいてきているだけに、テレビゲームにはできない内容を表現したゲームが登場、ビデゲーの可能性をさらに広げ、入場者の目を奪った。

なかでも、体感きょう体を使ったゲームに各メーカーが力を入れているのがうかがえる。セガの「R-360」、タイトーの「D³-ボス」といった360度回転する大型きょう体、多人数でプレイでき、ビデゲーのイメージをアウトドア感覚へと一新したセガの「サイバードーム」、「CCDカート」が注目の的だった。

▶午前中に入場しないと、ゲームに群がる入場者のために、ゲーム自体を見ることができないすごい熱気だった。

超大型体感きょう体比較!!

R-360(セガ) VS D³-ボス(タイトー)

入場者が長蛇の列を作り注目を浴びた360度回転の大型きょう体が、この「R-360」と「D³-ボス」だ。おたがいゲームだけのきょう体にとどまらず、さまざまなビデオ体験ができる幅広い思想で作られている。この2つのきょう体でビデゲーの世界は限りなく可能性が広がっただろう。この2つを比較してみよう!

R-360

セガ ©1990 SEGA

評価 ★★★★★★

外からコックピットが見えるアウトドアタイプ。1人用。先駆者だけあって安全性重視。セイフティーバーと4点式シートベルトであらゆる動きからプレイヤーを守る。しかもコントロールタワーとモニターで常駐している専用スタッフがチェック。きょう体の周囲はセンサーによって守られている。いまのところ「G-L.O.C.」が用意されている。

◀ショーでは女の子も体感、すごさにびっくり?

▲見ている人も、つい遊んでみたくなってしまうこの動き!

D³-ボス

タイトー ©1990 TAITO

評価 ★★★★★★

「R-360」と違うのは2人乗りのボックスタイプで、女性もスカートで乗れること。安全性もバッチリ。ショルダーとエアバッククッションでプレイヤーをしっかりホールド。各シートにギブアップスイッチがついている。ビデオ体験を考えて作られているせいか、今回のショーではジェットコースターの体験をデモンストレーションしていた。

◀コンパニオンもきょう体と同じくメカニカル。

◀ボックスタイプなのでなかでの体験は外からわからない。

体感きょう体ゲームがパワーアップ

各社もりだくさんのアイデアで、体感きょう体物の表現を可能な限りおし進めたのが、今回のショーの特徴。ビデゲーのわくを超え、アウトドアタイプのきょう体も増え、ビデゲーファンにとってびっくりする内容のゲームやきょう体が登場。これからのビデゲーは期待度大という感じだ。

サイバードーム

セ　ガ ©1990 SEGA

評　価 ★★★★★

いままでのビデゲーのイメージを一新した内容がこの「サイバードーム」だ!! 100インチ液晶プロジェクター3台を並列した超大型スクリーンに映し出されるモニター、最大8人同時プレイ、しかもきょう体は前進・後退と移動し、きょう体の銃座で画面の敵を攻撃する。

もちろん映像ソフトは交換が可能。ビデゲーのアウトドア感覚の、郊外レジャーシステム型きょう体だ。

◀ショーでも黒山の人だかりだった。

CCDカート

セ　ガ ©1990 SEGA

評　価 ★★★★★

カートに乗ってフィールド上のドット取りをするゲームの立体版。定員は2人。ゲームモードはポイント加算方式・制限タイム方式・ステージクリア方式といったドット取りゲームと陣取り方式の4タイプ。最大16人でプレイでき、カート前方のCCDカメラを通してフィールドが映し出される。ゲーセンの常識をはるかに超えたハイテク・アプリケーションシステムだ!!

◀ここまでくると、ビデゲーのわくを超えた発想。

ソルバルウ

ナムコ ©1990 NAMCO

評　価 ★★★★★

◀きょう体も3Dゲームの内容を充分満喫できる作りになっている。

ナムコが、2次元のゲームを3次元にするとこうなる!! 「ゼビウス」の3D版のシューティングがこれ。AMショーでは参考出展のため完成されてはいなかったものの、コックピットに乗って3Dゼビウスの体験はびっくり。"ソルバルウ"に乗っての地上、空中の敵を攻撃。"アンドアジェネシス"がどんな感じで出現するかが楽しみだ。

◀コックピットの動きもなかなか迫力がある。早く登場してほしいゲームのひとつ。

GP RIDER

セ　ガ ©1990 SEGA

評　価 ★★★★

対戦型のユニークなきょう体。6段ミッション、オートマチック走行の切り替えができ、しかも2Pで通信対戦も楽しめる。地面に吸いつくようなローアングルの画面が迫力をかもしだし、WGP500のバイクレースの楽しさを十分シミュレートされたゲーム。レースは予選・決勝と進む、本格的なバイクファンのためのゲームだ。

◀コンパクトでユニークなきょう体。

ラッドモビール

セ　ガ ©1990 SEGA

評　価 ★★★

業界初のZ80・CPUによる32ビットのゲームがこれだ。画像、処理速度など、いままでのビデゲーをしのぐスピードと迫力が楽しめるドライブゲーム。突然の参考出展に驚かされた。これからビデゲーはいったいどこまで進化していくのだろうか? セガの意気込みをみると本当に期待でワクワクさせられてしまう。

◀きょう体もイエローでとてもかわいらしい。

大型ドライブゲーム(仮称)

ナムコ ©1990 NAMCO

評　価 ★★★★

ポリゴナイザーに、リアルで迫力あるきょう体と、3画面分の立体ディスプレイをくわえ乗り心地をふくめてすべてにわたったレースシミュレートがなされているのがこれ。参考出展だったのでくわしい内容はまだ良くわかっていないが、いままでのレースものをひと味変える、おすすめゲームだ。

◀画面がリアルなだけ、熱くなれるゲームだ。

各社のテーブルタイプゲームは?

大型きょう体が注目を浴びていたものの、テーブルタイプのゲームも負けず多数出展されていた。なかでも大手メーカー以外にも奮闘しているメーカーが出現してきたのもビデゲーファンにとってはうれしいかぎり。また、発想のユニークなゲームも見うけられた。

ガンディーラー

テクモ ©1990 TECMO

評価 ★★★

キャラクターがかわいいパズルゲームがこれ。2人対戦ができ、遊び方は簡単。同じ絵または同じ数を3枚以上そろえて52枚のカードをすべて消す。クリアするとかわいい女の子が出現。1人用の場合はラウンド終了時に残ったカードがトータルポイントからマイナスされる。エリアオーバーまたはトータルポイントが0となるとゲームオーバーだ。2人用は交互にカード操作をする神経衰弱だ。

シスコヒート

ジャレコ ©1990 JALECO LTD.

評価 ★★★★

カーニバルで盛り上がるサンフランシスコを舞台に、プレイヤーがアメリカンポリスとなって、デッドヒートを繰り広げる。5つのステージはゴールデンゲートをスタート、フィッシャーマンズワーフ、ユニオンスクウェア、ツインピークス、モスコーンセンター、トレジャーアイランドと忠実にシスコの街を再現。公道レースならではの面白さだ。

宇宙戦艦ゴモラ

UPL ©1990 UPL

評価 ★★★

横スクロールのSFシューティングゲーム。メガドラ移植というウワサもあるゲームだ。いままでのシューティングと大きく違う点は、各プレイヤーに対して"難易度検出ユニット"が搭載されていることで、プレイヤーのレベルによって難易度が変化する。また、ムービング弾で敵の弾を消すこともできる。この2つのアイディアが実に面白い。遊ぶ側に立った作りだ。

E.D.F.

ジャレコ ©1990 JALECO LTD.

評価 ★★★

EXPにあわせ自機がレベルアップする。ステージの初めにウエポンを選択。プレイヤーについているオプション(合体・ローリング・シャドー・ホーミングの4種類)はレベルが上がるごとにフォーメーションの種類が増えるなど、ユニークな発想のシューティングゲームだ。2人同時プレイ、途中参加、コンティニュー可能で、プレイしやすく作られてるのがうれしい。

パウンド・フォー・パウンド

アイレム ©1990 IREM

評価 ★★★★

トラックボールを使ったエキサイトするボクシングゲーム。トラックボールでプレイヤーの移動とパンチ、2つのボタンがそれぞれパンチの種類(顔面がAボタン、ボディがBボタン)とシンプルな基本操作でゲームに集中できる。この3つの操作を組み合わせて、さまざまなパンチを打てる。8人のボクサーと対戦、チャンピオンを目指す、スポーツファン待望のゲームだ。

剣豪

アイレム ©1990 IREM

評価 ★★★

忍者もの、時代劇ものがはやっているアメリカを意識した? ゲームがこれ。パワーをためて、剣先から波動を放ち敵を倒す。また、ボタン操作1つで防御、攻撃と変更できる簡単操作。ステージ中に出現する石燈篭(いしどうろう)や千両箱を壊し、アイテムを取ってパワーアップ。アイテムの種類は7つ。画面端を使った三角飛びや、はじき飛ばしなどユニークなテクニックがある。

コラムスII
セガ ©1990 SEGA
評価 ★★★★

2P対戦モードを重視、〝バニッシュ〟〝ダウン〟〝レイズ〟と魔宝石がパワーアップ。また、ゲームモードの数が増え、特にフラッシュコラムスは熱くなる内容だ。

エドワードランディ
データイースト ©1990 DATA EAST CORP.
評価 ★★★

小さな村に隠された陰謀を知った少年を助け出せ！ 飛行機、戦車、トラックなどの上で敵と戦う冒険アクション。ムチを使って敵を倒すランディがとてもカッコいいぞ！

サイクル・ウォリアーズ
辰巳電子 ©1990 TATUMI
評価 ★★★

実力あるメーカー辰巳電子が贈るコンバットバイクアクション。専用アップライトきょう体で最大4人までプレイできる。2D、3Dと多彩なゲーム展開でエキサイト間違いなしだ！

US NAVY
カプコン ©1990 CAPCOM
評価 ★★★

10のミッションをクリアして、死の商人組織〝ラブー〟を壊滅させるシューティング。3タイプの自機を選択、3つのパワーアップアイテムやスペシャルウエポンを使って敵を倒そう。

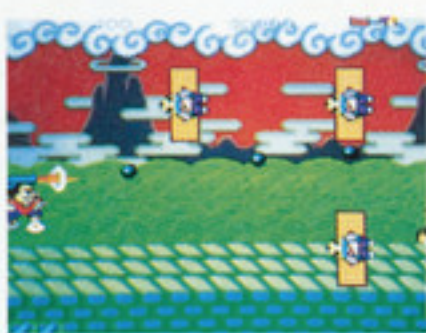
パラメディス
タイトー ©1990 TAITO
評価 ★★★

画面上から落ちてくるサイコロをプレイヤーのサイコロを操作して消すパズルゲーム。イベントも〝ぞろ目〟〝続き目〟など5つの役によってまとめてラインを消すことが可能。

サプライズアタック
コナミ ©1990 KONAMI
評価 ★★★

国際テロ組織に占領された月面基地を奪還するタイミングアクションゲーム。設置された爆弾を解除し、ステージボスを倒せ！ボーナスステージがクイズになっているのも面白い。

ピストル大名の冒険
ナムコ ©1990 NAMCO
評価 ★★★

大名の頭からバズーカを発射したり、気合い玉を発射して画面上の敵を倒しステージクリアするちょっと変わったパロディシューティング。プレイヤーを助けるお助けアイテムも多彩だ。

ラギ
SNK ©1990 ALPHA DENSHI CO., LTD.
評価 ★★★★

ダルマー一族によって破壊、汚染された惑星ラギを救うべく主人公「ブルー」が立ち上がる。ブルーは業術を使い敵を倒し、6つのステージを冒険する!! 熱血アクションが楽しめる。

パンクショット
コナミ ©1990 KONAMI
評価 ★★★

ニューヨークのダウンタウン、公園や港で繰り広げられるバトルバスケット。制限時間内に得点を多く入れたほうが勝ち。プレイ中で犬にかみつかれたりと、ちょっと異色のスポーツもの。

ドラゴンセイバー
ナムコ ©1990 NAMCO
評価 ★★★

3つのアイテムと4つのチェンジアイテムを取ってパワーアップ。気合いをためてエクスプロードを撃ち、敵を倒すというパワフルなシューティングゲーム。

マジェスティックトゥエルブ
タイトー ©1990 TAITO
評価 ★★★★

「スペースインベーダー」を現代風にアレンジ。自機はシールドを装備し、アイテムを入手してパワーアップするゲームシステムを採用している。

出たな!! ツインビー
コナミ ©1990 KONAMI
評価 ★★★★

人気シューティング「ツインビー」の第二弾。新たな仲間〝グインビー〟がくわわり、パワーアップだ！2P同時プレイでの3機合体攻撃のすごさは特筆ものだ！いいぞ、もっとやれ！

『BEメガからのクリスマスプレゼント！』

BEメガ読者プレゼント

応募方法

今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は12月8日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は2月号の「びーぷるランド」で。

※製品の都合上、発送に日数がかかることがあります。また、ゲームソフトに関しては発売予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
※誌上で発表後1カ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL03-5488-1316)
※宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

1.ダイナマイトデューク

●発売元：セガ
●定価：6,000円

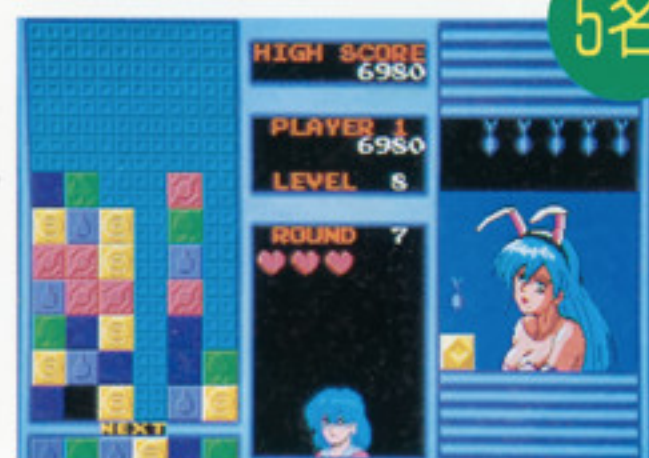
5名

2.グラナダ

●発売元：ウルフチーム
●定価：6,800円

5名

3.メガパネル

●発売元：ナムコ
●定価：4,800円

5名

4.シャドーダンサー

●発売元：セガ
●定価：6,000円

5名

5.JUNCTION

●発売元：マイクロネット
●定価：6,000円

5名

6.星をさがして…

●発売元：セガ
●定価：5,000円

5名

7.キャプテンシルバー

●発売元：セガ
●定価：5,000円

3名

8.ブレードイーグル

●発売元：セガ
●定価：5,000円

2名

9.ソロモンの鍵

●発売元：サリオ
●定価：5,000円

2名

10.モンスターワールド

●発売元：セガ
●定価：5,000円

2名

11.「フラッシュファイター」

ロボットバトルカードゲーム。

●発売元：ホビージャパン
●定価：2,300円

1名

12.カプコンポスター

「US・NAVY」をふくめ全3種類。

●提供：カプコン
●非売品

30名

13.カプコンテレカ

2枚1セットの豪華版。

●提供：カプコン
●非売品

5名

14.CD「This is NAMCO！」

ナムコVGMアレンジの集大成。

●発売元：アポロン
●定価：2,600円

5名

15.RPG幻想辞典日本編

ジャパネスクファンタジーを楽しみたい人に。

●提供：BEメガ編集部
●定価：1,800円

20名

BEメガ通販ガイドVol.2 テクノソフトの強力ラインナップCD

テクノファンなら聴くしかない！

①
TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION Vol.1
「サンダーフォースII」「九玉伝」「ばってんタヌキの大冒険」収録。テクノソフトの初期名作選。

②
TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION Vol.2
「ヘルツォーク・ツヴァイ」「新九玉伝」のアレンジバージョン収録。

③ 完売御礼
TECNO SOFT GAME MUSIC COLLECTION Vol.3
「サンダーフォースIII」のオリジナル＆アレンジバージョン収録。

●各ＣＤそれぞれ2,300円（送料／消費税ふくむ）です。
●商品のお申込みは、代金と購入ご希望のＣＤの番号（１〜３）を記入したものを現金書留に同封し、下記の住所までお送りください。
●現金書留到着後３日以内に、商品を発送いたします。
●万一配送途中の事故等で、破損等が生じた場合は同じ商品と交換いたします。完売になり次第〆切らせていただきます。

〒108 東京都港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル ソフトバンク株式会社出版事業部 BEEP！メガドライブ編集部 ＢＥメガ通販ガイド係

今年もあと１カ月残っているのに、雑誌はもう12月号だ。いろいろな雑誌で１年を振り返る、というのをやっているが、メガドライブの今年１年はどうだったのだろうか。まず、今年前半は、曇りときどき雨。そして後半は、曇りのち晴れ、夜遅くになってにわか雨。といったところだろう。来年の天気がどうなるのかまだわからないが、雨降って地固まる、とのたとえもあるように、雨が降って、いま以上にいい状態になることもあるのだ。年末から来年初頭にかけての、メガドライブ周辺の天気図に注目したい。

１月号は12月8日発売です。

INFORMATION

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1316 月曜日〜金曜日の午後４時から６時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】 18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人（ライター希望の人のみ）、ゲーム以外にも趣味のある人。
【応募要項】 ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内（書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。
採用の場合はご連絡します。１カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF
編集長 川口洋司
副編集長 近藤 裕
編集スタッフ 阿部 潤 西村 亨 葛見由美子
セザール松本 大内めぐみ 錦織 正 羽山大輔 三浦 孝（スタジオハード）
朝日幸嗣 小林義人（ケイ・ライターズクラブ）
田中 茂 田中裕也（メディアミックス）
永富盛夫 金万義博（ストロベリーファーム）
木本久美子（木本事務所） 平野裕子 佐々木直人
編集アシスタント 佐々木功一 稲元徹也 南雲靖士 秋山未来 吉村勇子
編集協力 井上 滋 折原光治 岡田真弓 花島 新 森崎雄司 山田淳一
セザール松本 吉野家牛兵衛 三ツ浦孝志 大内みどり（スタジオハード）
レイアウト アート・サプライ 石原賢二 ギャングランド 沢田昭彦 田辺智代
土井野修清 渡部玉美 蝦名文伸 星 淳二（スタジオハード）
黒川修二（メディアミックス） 木村謙一（ストロベリーファーム）
フォトグラフ 鬼頭栄次 佐々木彩子
イラスト 石原賢二 大谷かおり 中元正敏 森コギト 山内 真 山本光彦
校正 アレフ **印刷** 大日本印刷株式会社

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号を書いてください。

①性別
①男性 ②女性
②年齢
①10歳未満 ②10〜13歳 ③14〜16歳 ④17〜19歳 ⑤20〜24歳 ⑥25〜29歳 ⑦30〜35歳 ⑧36〜39歳 ⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬自由業 ⑭アルバイト ⑮無職 ⑯主婦 ⑰その他
④メガドライブを買ってよかったですか？
①はい ②いいえ ③どちらでもない
⑤「ムーンウォーカー」を買いましたか？
①はい ②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった ②どちらともいえない ③買わなければよかった
⑥「バーニングフォース」を買いましたか？
①はい ②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった ②どちらともいえない ③買わなければよかった
⑦「鮫！鮫！鮫！」を買いましたか？
①はい ②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった ②どちらともいえない ③買わなければよかった
⑧「グラナダ」を買いましたか？
①はい ②いいえ
※①と答えた人は次のなかから選んでください。
①買ってよかった ②どちらともいえない ③買わなければよかった
⑨12月以降発売のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑩移植してほしいゲーム（全般／タイトル名）は？
⑪あなたがベストorワーストゲームだと思うメガドライブソフトは？

MEGA DRIVE

が始まる

地、火、風、水、光、の精霊魔法でエキサイティングなゲーム展開

全7ステージの戦いをより熱くする迫力のBGMサウンド

エモーショナルな背景にひしめくファンタジックな敵キャラクター

サンダーフォースIII

THUNDER FORCE III

KAORU KANAKO

『サンダーフォースIII』では、
テクノソフトGAL'sクラブのKAORU
がボイスで登場しています。
応援してくださいね♥

●ラインスクロール等を駆使した横方向スクロール・シューティングゲーム/●キャラクターを大型化し、数々の大型仕掛けも満載/●自機のスピード調整機能を搭載、兵器類を強化/●クリアなボイスとサウンドに加え、効果音までも迫力のステレオ対応化/

好評発売中!

価格¥6,800(税別)

BEEP!▶メガドライブ◀
1990 12月号 DECEMBER
1990年12月1日 (毎月1回1日発行) 第6巻11号通巻72号
発行人:孫正義 編集人:橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1316
定価480円(本体466円)

Printed in Japan T4911765912483 雑誌17659-12